THE WITCHER 3 EXKLUSIVE PREVIEW

PC Games
Wissen, was gespielt wir
MAGAZIN

TEST-HORROR
Aliens: Colonial Marines + Dead Space 3 im Test S. 78

DAS SCHWARZE AUGE
Das Remake der Nordlandtrilogie: Was die Entwickler vorhaben S. 48

CRYSIS 3
Großer Test: Ist der Crytek-Shooter wirklich so genial, wie er aussieht? S. 66

PATH OF EXILE
Wie Diablo 3 hätte sein können: Vortest des Action-Rollenspiels S. 60

EXKLUSIV

THE WITCHER 3
Größer als Skyrim: Wir haben das neue Rollenspiel von CD Projekt schon in Aktion gesehen!
Nur in PC Games: Neuerungen erklärt + exklusive Screenshots + Interview! S. 22

Wie verlässlich sind Hersteller-Angaben?
10 aktuelle PC-Spiele auf dem Performance-Prüfstand S. 120

MINECRAFT-TUNING
So haben Sie Minecraft noch nie erlebt: Die besten Add-ons! S. 114

NEVERWINTER
Angespielt: Das Online-Rollenspiel im Dungeons&Dragons-Universum S. 38

SIM CITY
Aufbauspiel im Vorabtest: Kleine Karten, großer Hardware-Hunger S. 56

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS EXTENDED- UND DVD-AUSGABE MIT VOLLVERSION!

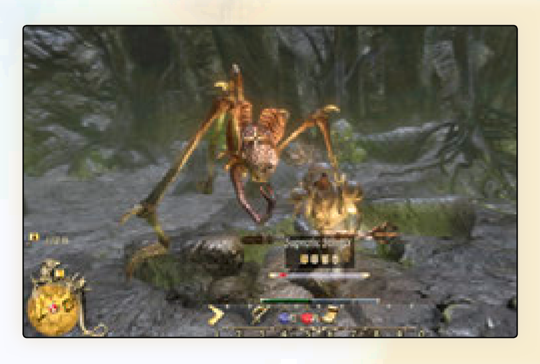
AUSGABE 247
3/13 | € 3,99
www.pcgames.de

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Luxemburg € 4,80



… und das ist auf der DVD:

VOLLVERSION auf DVD







Seriennummer auf Codekarte zwischen Seite 34/35

TWO WORLDS 2

Als junger, namenloser Kopfgeldjäger suchen Sie im klassischen Rollenspiel nach Ihrer Schwester, die entführt wurde. In einer riesigen Spielwelt heften Sie sich an die Fersen einer dunklen Bruderschaft, lösen verschiedene Aufgaben, kämpfen sich durch Gegnerhorden und entwickeln Ihre Spielfigur komplett frei weiter, weil keine Charakterklassen vorgegeben sind. **Two Worlds 2** bietet je nach Spielstil etwa 20 bis 40 Stunden spannend inszenierte Spielzeit auf Solo-Pfaden und außerdem verschiedene Mehrspielermodi.

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

Einkern-CPU 2,0 GHz, Windows XP, 1 GB RAM (2 GB für Windows Vista /7), Grafikkarte mit 512 MB RAM und Shader 3.0, etwa Radeon HD-Reihe oder Geforce 8800 GT, 8 GB HD-Speicher

Das Spiel liegt in der aktuellen Version 1.3 vor. Die Verwendung von Patches kann die Funktionsfähigkeit einschränken!

AKTIVIERUNG:

Beim ersten Spielstart müssen Sie die Seriennummer eingeben und das Spiel anschließend per Internet oder Telefon aktivieren.



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Sehr gelungenes Rollenspiel mit vielen und guten Quests
- Große und abwechslungsreiche Spielwelt
- Tolles Magiesystem, das zum Experimentieren einlädt
- Motivierendes Craftingsystem mit gutem Balancing
- Flächendeckendes Schnellreisesystem, sodass es kaum nervige Fußwege gibt
- Orchestraler Soundtrack
- Sehr gute Vertonung, bis hin zum unwichtigsten NPC
- Hervorragende Technik mit extrem kurzen Ladezeiten
- Fünf Mehrspielermodi für je bis zu acht Spieler

INHALT DER HEFT-DVD

VOLLVERSION
Two Worlds 2

VIDEOS
Aliens: Colonial Marines
Crysis 3
Dead Space 3
Meisterwerke: Dungeon Siege
Path of Exile
PCG baut Mini-PC – Teil 1
PCG baut Mini-PC – Teil 2
Rossis Welt: Folge 53
Sim City
Splinter Cell: Blacklist
Starcraft 2: Heart of the Swarm
Vollversion: Two Worlds 2

TRAILER
Starcraft 2: Heart of the Swarm
The Elder Scrolls Online
The Witcher 3: Wild Hunt

TOOLS
7zip
TuneUp Utilities 2013 Trial
VLC Player

INHALT DER 2. DVD (EXTENDED-AUSGABE)

DEMO
Omerta: City of Gangsters

ONLINE-RENNSPIEL
Auto Club Revolution

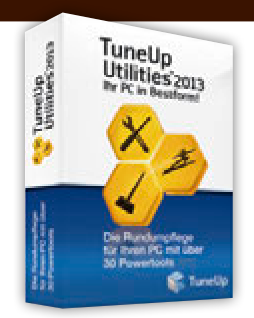
VIDEOS
Anno Online
Antichamber
Battlefield 3 Premium Edition
Bioshock Infinite
Bioshock Infinite – Columbia
Call of Duty: Black Ops 2 – Revolution
Crysis 3 – Systemvergleich
Defiance – Drehorte und Umgebung
Defiance – PvP
Die 7 Wunder von Crysis 3 – Teil 4
Grid 2
Might and Magic Heroes 6: Shades of Darkness
Neverwinter: Die Belagerung – Teil 1
Neverwinter: Die Belagerung – Teil 2
Omerta: City of Gangsters
Retro: Vollgas
Strike Suit Zero
The Cave
The Elder Scrolls Online
Tomb Raider – Interview mit Nora Tschirner



… und das ist auf der DVD:

TRIALVERSION auf DVD

90 Tage gratis testen

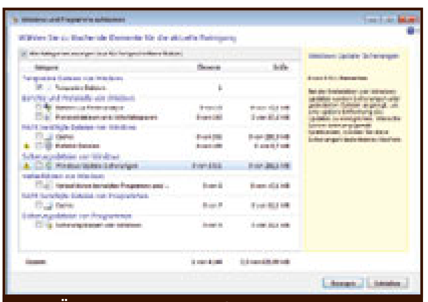


TuneUp Utilities 2013

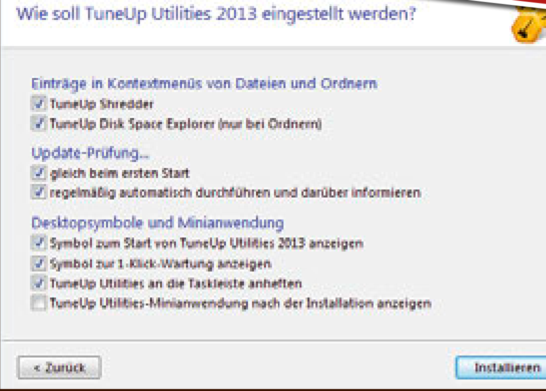
Dieses Tuning-Programm bringt Ihnen schnell und einfach das „Windows wie am ersten Tag"-Gefühl zurück. Das bedeutet konstante Spitzenleistung beim Surfen, Spielen und Arbeiten mit nur wenigen Klicks. Mit unserer Trialversion können Sie das Programm satte drei Monate lang testen.



LEISTUNG STEIGERN: Die 1-Klick-Wartung (Bild) und Automatische Wartung machen die PC-Rundumpflege einfacher und mächtiger als je zuvor. In einem Rutsch sucht und behebt das Tool unterschiedliche Probleme. Der TuneUp Program Deactivator bringt bis zu 50 % bessere Leistung durch einen schnelleren PC-Start und mehr freien Arbeitsspeicher. Schalten Sie Leistungsfresser einfach auf „Standby".



AUFRÄUMEN UND REINIGEN: Der TuneUp Disk Cleaner 2013 (Bild) ist der Reinigungsprofi für Ihren Computer. Mit ihm sparen Sie wertvollen Speicherplatz, verhindern Datenchaos und fegen gründlich und zuverlässig persönliche Dateispuren wie Chatprotokolle, Verlaufslisten, veraltete und temporäre Dateien sowie Surfspuren von Ihrer Festplatte.



INSTALLATION: Starten Sie das Installationsprogramm über unser DVD-Menü. Stimmen Sie dann den Lizenzbedingungen und der Datenschutzerklärung zu. Konfigurieren Sie nun Update- und andere Automatikfunktionen (Bild) und folgen Sie dann den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm. (Systemvoraussetzungen: Windows XP (ab SP 3)/ Vista/7/8, CPU mit mind. 300 MHz, 256 MB Arbeitsspeicher)

Gewinnspiel zu Hänsel und Gretel: Hexenjäger 3D



Pünktlich zum Kinostart verlosen wir drei wertvolle LED-Fernseher von DYON!



Und das gibt's zu gewinnen:

Der DYON LED-Fernseher kombiniert minimalistisches Design, raffinierte Technik und Effizienz. Der integrierte HD Multi Tuner verarbeitet digitale Empfangssignale serienmäßig sowohl über Antenne (DVB-T) als auch in HD über Satellit (DVB-S2) und Kabel (DVB-C). Dank vorhandener CI+-Schnittstelle ist der DYON auch für Pay-TV geeignet. Der integrierte DVD-Player rundet die Multifunktion ab.

Mehr Infos finden Sie unter www.dyon.eu

Hänsel und Gretel: Hexenjäger 3D

Jahre nach den Ereignissen im Pfefferkuchenhaus ist das Geschwisterpaar nur von einem Gedanken besessen: Rache an allen Hexen – zielsicher und gnadenlos! Berühmt für ihr besonderes Geschick beim Auffinden und Vernichten ihrer Beute, ziehen Hänsel (Jeremy Renner) und Gretel (Gemma Arterton) als berüchtigte Hexenjäger durch die Welt. Als die grausame Hexe Muriel (Famke Janssen) etliche Kinder entführt, um sie zu opfern, werden die Geschwister zu Hilfe gerufen …



Kinostart: 28.02.2013

Teilnahme am Gewinnspiel

Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird. Teilnehmen ist ganz einfach: Schicken Sie eine E-Mail mit dem Betreff „Hänsel" an die Adresse gewinne@pcgames.de. Viel Erfolg! Teilnahmeschluss: 12. März 2013

EDITORIAL

Jagdfieber mit The Witcher 3



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

DONNERSTAG | 24. Januar 2013
Exklusiver Besuch aus Krakau: Die Entwickler von **The Witcher 3: Wilde Jagd** (ja, so lautet der Untertitel der deutschen Version tatsächlich) sind zu Gast bei PC Games – im Übrigen die einzige Redaktion der Republik, die das Rollenspiel schon jetzt zu sehen bekommt. Nur in PC Games finden Sie deshalb die exklusiven Screenshots und jede Menge Insider-Details aus erster Hand, etwa zu den Kämpfen, zur Spielwelt und zur Monsterjagd – all das ab Seite 22.

MONTAG | 28. Januar 2013
Äppelwoi, Handkäs, urige Kneipen: Für einen geborenen Frankfurter wie Felix Schütz fühlt es sich an wie nach Hause zu kommen. Sein Weg führt ihn nicht ohne Grund für einige Tage in die Heimat: Heute startet der Testmarathon von **Crysis 3** – zusammen mit Robert Horn und Kollegen von PC Games Hardware, die sich um die technischen Aspekte kümmern. Dass **Crysis 3** fantastisch aussieht, ist keine große Überraschung. Wie die **Crysis**-Trilogie endet, hingegen schon – mehr dazu im großen Test ab Seite 66.

DONNERSTAG | 7. Februar 2013
Anfang des Jahres hat die „Video Unit" unseres Verlags den Betrieb aufgenommen. Dort werden ab sofort auch die Beiträge für die Heft-DVDs produziert – und das heißt für Sie: neue Formate und Serien, mehr Videos und obendrein mehr Vor-Ort-Drehs in Studios und auf Messen. Auf der Extended-DVD finden Sie beispielsweise ein amüsantes Interview mit Lara Crofts Synchronstimme Nora Tschirner, das wir heute in München aufgezeichnet haben.

DONNERSTAG | 14. Februar 2013
Gemeinsam mit unserem Cheflayouter Sebastian Bienert haben wir die Seite 1, also das Heftcover, generalüberholt. Wichtigste Neuerung: Titelstory samt Motiv bekommen mehr Platz eingeräumt und kommen so noch besser zur Geltung. Mit den Seitenangaben erfüllen wir einen häufig geäußerten Leserwunsch. Wenn Sie mit dem Ergebnis ebenso glücklich sind wie wir oder eine Anregung in petto haben, dann schreiben Sie gerne eine E-Mail an sebastian.bienert@computec.de. Im nächsten Monat knöpfen wir uns das Inhaltsverzeichnis und den PC-Games-Einkaufsführer vor – auch hier freuen wir uns über Ihre Vorschläge.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe und der Top-Vollversion **Two Worlds 2** wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

DIE PC-GAMES-APP



Alle Inhalte der gedruckten PC Games plus viele zusätzliche Videos und Galerien – all das bietet die iPad-App von PC Games. Die App selbst bekommen Sie kostenlos im iTunes-App-Store, ebenso die Leseproben zu allen bisher erschienenen Ausgaben. Geben Sie einfach im Suchfeld „PC Games" ein. Ebenfalls gratis im App-Store: die App von PC Games MMORE. Dort gibt es eine große Auswahl an digitalen Klassenbüchern rund um **World of Warcraft: Mists of Pandaria**.

SO ERREICHEN SIE UNS:



Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 03/13

AKTUELLES ab Seite 8

HARDWARE ab Seite 112

THEMA

MAGAZIN ab Seite 98

SERVICE

VORSCHAU ab Seite 20



Seite 22

THE WITCHER 3: WILDE JAGD

Größer als **Skyrim**, eine offene Welt und über 100 Stunden Quests – für Geralts drittes Hexer-Abenteuer hat sich CD Projekt jede Menge vorgenommen. PC Games hat das Rollenspiel bereits in Aktion erlebt – unsere Eindrücke gibt's auf neun randvollen Seiten.



Seite 56

SIM CITY

Die Neuauflage des Aufbaustrategie-Klassikers sorgte beim Spielen für die eine oder andere Überraschung. Ob positiv oder negativ, verrät unser Vortest.



Seite 60

PATH OF EXILE

Mit einem fairen Free2Play-Konzept und einem extragroßen Talentbaukasten sorgt das Indie-Action-RPG aus Neuseeland für Aufsehen im Genre. Im Vortest klären wir, wie gut sich der **Diablo**-Klon spielt.

ab Seite 64


Seite 82

ALIENS: COLONIAL MARINES

Nach sechsjähriger Entwicklungsdauer dürfen Sie jetzt endlich wieder Jagd auf die tödlichsten Aliens des Universums machen. Warum dabei nicht ganz das Spiel herauskam, das wir uns erhofften, lesen Sie ab Seite 82.


Seite 66

CRYSIS 3

Mit Nanosuit, Hightech-Bogen und jeder Menge Bombastoptik startet Entwickler Crytek das finale Kapitel der Serie. Wie gut die PC-Fassung wirklich ist und weshalb ein Bogen in einem Shooter doch keine dumme Idee ist, verrät unser Test.


Seite 78

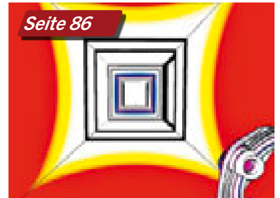
DEAD SPACE 3

Schnee und Eis, modulares Waffensystem, jede Menge Action und noch mehr DLCs am Start. Geht EAs Konzept, den Spielern gleich zum Release tonnenweise Zusatzinhalte anzubieten, auf?


Seite 92

ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

Wir haben uns ins Cockpit der Konsolen-Portierung gesetzt und die rasante Flug-Action der Marke **H.A.W.X.** getestet.


Seite 86

ANTICHAMBER

Was taugt das abgefahrene Gehirnakrobatik-Spiel mit eigenwilliger Grafik und **Portal**-Anleihen?


Seite 76

DUNGEONLAND

Koop-Action in kunterbunter Fantasy-Comic-Optik. Was das Free2Play-Spiel bietet, verrät unser Test.


Seite 74

REPERFECTION

Der interaktive Schwarz-Weiß-Comic im Episodenformat richtet sich mit seiner düsteren Story an Erwachsene Adventure-Spieler. Mit Erfolg?



Seite 90

THE CAVE

Adventures von **Monkey Island**-Schöpfer Ron Gilbert stehen für humorvolle Unterhaltung. Ob ihm das in seinem Höhlenausflug auch gelungen ist?


Seite 88

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM – DRAGONBORN

Das Drachenblut kehrt in die Provinz Morrowind zurück – mit jeder Menge Content, aber auch nervigen Abstürzen.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

BRANCHEN-NEWS

Wargaming kauft Gas Powered Games





Wenn ein Spieleentwickler in den letzten Wochen im Gespräch war, dann Chris Taylor. Der Chef von Gas Powered Games hat wegweisende Titel wie **Dungeon Siege** und **Supreme Commander** entwickelt, hing zuletzt finanziell aber etwas in den Seilen. Ein Großteil des GPG-Teams wurde entlassen und Kickstarter für sein neues Projekt **Wildman** vor den Finanzierungskarren gespannt. Als diese Aktion aber nur schleppend anlief, mobilisierte Taylor die Medien und machte das Überleben des Entwicklerstudios vom Erfolg der Fan-Spenden-Kampagne für **Wildman** abhängig. Kurz darauf stellte er die Kickstarter-Aktion vorfristig ein. Am 14. Februar folgte dann die große Überraschung mit der Schlagzeile: „Wargaming.net kauft Gas Powered Games". Wargaming ist der Publisher hinter dem sehr erfolgreichen Free2Play-Titel **World of Tanks**, das bald Gesellschaft durch **World of Planes** bekommt. Beide Titel sind MMOGs, bei denen sich Hunderte Spieler gleichzeitig mit Panzern oder bald auch Flugzeugen in riesigen Spielwelten beharken. Mit der Übernahme von Taylors Studio wolle man seine „Ausrichtung auf Multiplattformentwicklung unterstützen", erklärte der Publisher in einer Pressemitteilung und betonte, dass Taylor auch CEO des in Seattle ansässigen Entwicklerstudios bleiben werde.

Inwiefern das Studio allerdings in Zukunft eigenständig Projekte abwickeln wird, welche Pläne man generell für das Studio hat oder was aus dem sich bereits in Enwicklung befindlichen **Wildman** wird, das wollte man uns auch auf Nachfrage nicht mitteilen. Allerdings „freue man sich über Chris und sein Team bei Wargaming", so Tom Putzi, Pressesprecher des Unternehmens auf Nachfrage von PC Games. Zuletzt hatte Wargaming.net die Chicagoer Day 1 Studios und den MMO-Middleware-Hersteller Big World Pty Ltd übernommen. Und auch Taylor selbst hält sich noch bedeckt: „Wargaming hat in den letzten Jahren ein beeindruckendes Wachstum hingelegt und wir freuen uns, ein Teil dieser mit am schnellsten wachsenden Spielefirmen der Welt zu werden", teilte der CEO von Gas Powered Games mit. „Ich bin mir sicher, dass unsere Erfahrungen und Expertise dabei helfen werden, den globalen Erfolg von Wargaming noch weiter auszubauen." Schönstes PR-Gesäusel in höchsten Tönen gab es zur Übernahme wahrlich mehr als genug. Um handfeste Antworten – vor allem hinsichtlich **Wildman** und anderer möglicher Projekte von Gas Powered Games – haben wir uns hingegen bis zum Redaktionsschluss vergeblich bemüht. ❑

Info: http://eu.wargaming.net
www.gaspowered.com

INTERVIEW MIT **CHRIS TAYLOR**

„Kickstarter ist ein Glücksspiel"

PC Games: Sie haben die Kickstarter-Kampagne für **Wildman** vorzeitig abgebrochen, obwohl offensichtlich die Zukunft von Gas Powered Games an der Finanzierung hing ...

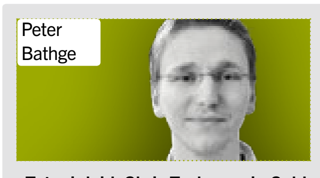
Taylor: „Kickstarter war nicht die einzige Option, die auf dem Tisch war. Wir hatten noch einige Tage bei der Kampagne übrig und es wäre durchaus drin gewesen, dass noch 300.000 oder 400.000 Dollar zusammenkommen. Der Erfolg oder der Misserfolg der Kickstarter-Kampagne war jedoch nicht das Zünglein an der Waage, das über den Fortbestand von Gas Powered Games bestimmt. Wir haben die Kickstarter-Kampagne nicht deswegen gestoppt, weil wir dachten, dass wir **Wildman** nicht finanzieren können. Es ist eben ein Glücksspiel, aber keines, bei dem wir so schlechte Karten hatten."



PC Games: Ist die Zukunft von Gas Powered Games nun gesichert? Gibt es eine Zukunft für **Wildman** selbst?

Taylor: „Ich hoffe es. Ich würde alles dafür geben, um **Wildman** machen zu können, weil es aus meiner Sicht etwas völlig Einzigartiges ist."

Das vollständige Interview lesen Sie auf gamesindustry.biz

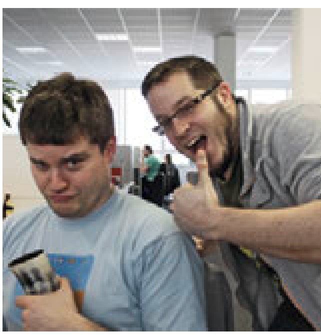


„Tut mir leid, Chris Taylor, mein Geld kriegst du nicht!"

Chris Taylor ist ein verrückter Vogel, das macht ihn sympathisch. Wenn er auf Kickstarter um einen Vorschuss für eine Comedy-Serie mit ihm als Hauptdarsteller bitten würde – ich wäre sofort dabei. Als er aber kürzlich für **Wildman** den Klingelbeutel kreisen ließ, habe ich die Geldbörse zugelassen. Denn Taylor war unehrlich: Als CEO wusste er schon vor Beginn der Kickstarter-Kampagne, dass sein Studio in finanziellen Schwierigkeiten war. Er wusste, dass die veranschlagten 1,1 Millionen Dollar niemals reichen würden, um das Projekt zu finanzieren, geschweige denn Gas Powered Games zu retten. Statt gleich mit offenen Karten zu spielen, versuchte er, Druck auf die Kickstarter-User auszuüben: „Spendet fleißig, sonst gehen Jobs verloren!" Das war unfein, Chris. Und trotzdem hoffe ich, dass **Wildman** unter Wargaming-Flagge jetzt doch noch erscheint. Denn so verschwurbelt Taylors Videovorstellung des komplexen Spielprinzips auch war, es klang spannend!

HORN DES MONATS*

NILS BIRKENSTOCK



Unser neuer Praktikant leistet sich beim Test zu **Dungeonland** eine Stilblüte – unter Aufsicht von Redakteur Robert Horn: „Je nach Spielmodus strotzen Sie nämlich als einer von drei Helden wahren Monsterhorden oder lassen diese als Bösewicht (...) auf Ihre Opfer los." Irgendwie klingt es schier unglaublich, dass die Monsterhorden am Helden dran hängen? Solltest du nicht ein „s" verkaufen, Nils? Und zur Strafe den **Trotzkopf** lesen – zehn Mal. Emmy von Rhoden bildet!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	Far Cry 3	Ubisoft	Test in 12/12	Wertung: 86
3	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
4	Assassin's Creed 3	Ubisoft	Test in 1/13	Wertung: 88
5	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: –
6	Anno 2070	Ubisoft	Test in 12/11	Wertung: 89
7	Diablo 3	Blizzard	Test in 06/12	Wertung: 91
8	Guild Wars 2	Ncsoft	Test in 10/12	Wertung: 88
9	FIFA 13	Electronic Arts	Test in 10/12	Wertung: 90
10	Hitman: Absolution	Square Enix	Test in 11/12	Wertung: 88

WASTELAND 2

Erste Gameplay-Szenen aufgetaucht

Über eine Kickstarter-Aktion wollte das Entwicklerstudio inXile Entertainment unter Leitung von Entwicklerlegende und Interplay-Gründer Brian Fargo 900.000 Dollar einnehmen, um damit ein ganz besonderes Projekt zu finanzieren: den Nachfolger zum mittlerweile 25 Jahre alten Rollenspiel-Klassiker **Wasteland**. Die Aktion war ein voller Erfolg und brachte unglaubliche 3 Millionen Dollar ein. Jetzt veröffentlichten die Entwickler ein knapp 18 Minuten langes, komplett kommentiertes Gameplay-Video, das zeigt, welchen Fortschritt das Projekt macht. Für alle, die sich nicht daran erinnern (und das werden die meisten Leser sein): Das erste **Wasteland** war ein postapokalyptisches, in der nahen Zukunft angesiedeltes RPG mit rundenbasierten Kämpfen nach Vorbild von **The Bard's Tale** (1985). Sie führten eine vier Mann starke Abenteuergruppe von Ex-Soldaten (Rangers genannt) durch das verstrahlte Umland von Las Vegas, um dort für Recht und Ordnung zu sorgen. Auch in **Wasteland 2** übernehmen Sie die Kontrolle über einen vierköpfigen Ranger-Trupp, der im gezeigten Video einem Notruf aus einem Forschungszentrum für Landwirtschaft nachgeht. Was das Gameplay angeht, orientiert sich **Wasteland 2** aber nicht am Vorgänger, sondern mehr an den geistigen Nachfolgern: **Fallout 1** und **2**. Sie steuern in einer frei drehbaren isometrischen Perspektive Ihren Rangertrupp durch mittelgroße, mehrstöckige Levels. Kommt es zum Kampf mit Gegnern (im Video waren das vor allem mutierte Würmer und Riesenfliegen), läuft dieser rundenbasiert ab und abhängig von Ihren Aktionspunkten (hello again, **Fallout**!) führen Sie diverse Aktionen aus: laufen, schlagen, schießen usw. Während die gezeigte Spielmechanik Lust auf mehr machte, hat uns weder die Grafik noch die Präsentation umgehauen. Wir hoffen, dass die Entwickler bis zur anvisierten Veröffentlichung im Herbst dieses Jahres daran noch etwas schrauben werden.

Info: www.inxile-entertainment.com



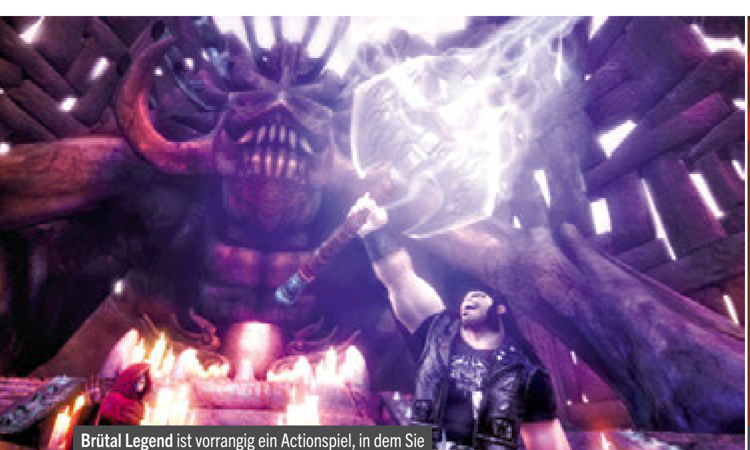
Benutzeroberfläche, Kamera und Gameplay im veröffentlichten Video erinnerten stark an **Fallout**.

BRÜTAL LEGEND

PC-Version des irren Heavy-Metal-Abenteuers nachgereicht

Das 2009 für Konsolen veröffentlichte **Brütal Legend** erscheint mit rekordverdächtiger Verspätung am 26. Februar auch für den PC – zu spät für einen Test im Heft. Mit dem kommerziell erfolglosen Action-Adventure kreierten der Designer Tim Schafer und sein Studio Double Fine einen Liebesbrief an die Metal-Musikszene, der vor Atmosphäre nur so strotzt und unsere Schwesternzeitschrift play³ in Ausgabe 12/2009 zu einer Wertung von 85 Punkten veranlasste. Als Roadie Eddie Riggs (im wahnsinnig witzigen englischen Original von Schauspieler Jack Black gesprochen) erforschen Sie in **Brütal Legend** eine abgefahrene Fantasy-Welt, in der Dämonen die Menschheit versklavt haben und Metal der Schlüssel zum Sieg ist. Ausgerüstet mit einer Axt, einer als Zauberstab dienenden Gitarre und einem Flammen speienden Hot Rod folgen Sie der abgedrehten Geschichte und suchen stundenlang nach versteckten Belohnungen in der liebevoll gestalteten, mit Stacheln, Chrom und Schädeln geschmückten Spielwelt. Nach einem furiosen Start flacht das Spielvergnügen wegen auf Dauer öder Nebenquests und eines gewöhnungsbedürftigen, reichlich simplen Strategie-Parts zwar ab, doch wer sich auch nur ansatzweise für Heavy Metal und Rock begeistert, fühlt sich in **Brütal Legend** pudelwohl. Auch weil der erstklassige Soundtrack mit über 100 Original-Musikstücken protzt, unter anderem von Black Sabbath, Judas Priest, Manowar, Motorhead, und Tenacious D. **Brütal Legend** erscheint vorerst exklusiv als Steam-Download für 19 Euro; den Soundtrack gibt es für vier Euro mehr dazu. ❑

Info: www.doublefine.com



Brütal Legend ist vorrangig ein Actionspiel, in dem Sie mit Axt und Gitarre reihenweise Gegner kaltstellen.



Heavy-Metal-Legende Ozzy Osbourne hat einen Gastauftritt im Spiel. Sein schräger Humor sorgt für Lachtränen.

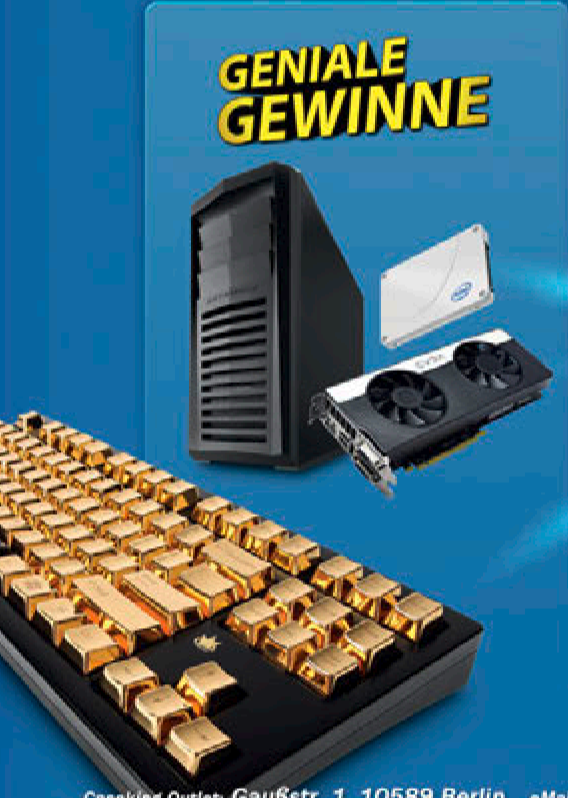


präsentiert:



Am 15. Januar vor 10 Jahren erblickte CASEKING das Licht der Welt! Um unser Jubiläum gebührend zu feiern, lassen wir es das ganze Jahr hindurch unter www.caseking.de/10jahre RICHTIG KRACHEN!

GENIALE GEWINNE



EXKLUSIVE PRODUKTE



SPEKTAKULÄRE ANGEBOTE

NICHT VERPASSEN:



An jedem 15. des Monats gibt es bei Caseking gigantische RABATTE auf 10 ausgewählte Top-Produkte!

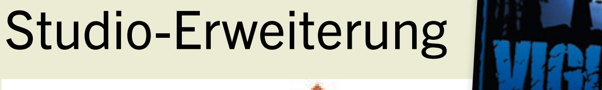


Caseking Outlet: Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 online bestellen: www.caseking.de

CRYTEK

Studio-Erweiterung




Cryteks neuestes Studio hört auf den Namen Crytek USA und setzt sich aus Teilen des Studios Vigil Games zusammen.

Im Zuge des THQ-Ausverkaufs (Report auf S. 98) hat die Frankfurter **Crysis**-Truppe Mitarbeiter von Vigil Games (**Darksiders**) eingestellt und damit das Studio Crytek USA gegründet. Cryteks Geschäftsführer, Cevat Yerli, sorgte in einem Interview gleich für eine Überraschung, indem er verkündete, dass Crytek USA vorerst keine Fortsetzung der **Darksiders**-Reihe machen werde, obwohl Yerli selber gern **Darksiders** gespielt habe. Allerdings passe **Darksiders** nicht so recht ins Konzept von Crytek, so seine weitere Aussage. Sollte das Team aber dennoch den festen Wunsch äußern, ein neues **Darksiders** zu machen, könne man ja ein Angebot dafür abgeben, denn die Rechte dafür seien immer noch im Insolvenzverfahren zu haben. Derzeit sei das neue Entwicklerteam aber schon mit einem anderen, nicht näher benannten Projekt betraut worden. ❑

Info: www.crytek.com




„Ich habe **Darksiders** gern gespielt!" (Cevat Yerli, Geschäftsführer von Crytek)

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Handheld-Horror für den PC

Horror im kleinen Maßstab lieferte Capcom letztes Jahr mit **Resident Evil: Revelations** für Nintendos 3DS. Das Actionspiel an Bord eines von untoten Abscheulichkeiten heimgesuchten Schiffes überzeugt mit prickelnder Gruselatmosphäre und schließt die Story-Lücke zwischen Teil 4 und 5 der Serie. Für den 24. Mai 2013 hat Capom eine PC-Umsetzung zum Vollpreis angekündigt – im Vergleich zur Handheld-Version kommt die Neuveröffentlichung mit HD-Grafik sowie einem neuen Schwierigkeitsgrad und Gegnertyp daher. Den kooperativen Raid-Modus des Spiels ergänzen die Entwickler zudem um zusätzliche Waffen und Crafting-Bauteile sowie einen weiteren spielbaren Charakter (Hunk). Hoffentlich vergisst Capcom darüber nicht, auch die unkomfortable Steuerung des 3DS-Originals anzupassen. ❑

Info: www.residentevil.com/revelations



Statt Zombies beharken Sie in **Revelations** vorrangig Dämonen, die aussehen, als bestünden sie aus Plastik. Gewöhnungsbedürftig!

AGE OF WONDERS 3

Vom Minecraft-Macher mitfinanziert

Auch abseits medienwirksamer Kickstarter-Finanzierungskampagnen buddelt derzeit so manch ein Entwickler seine alten Marken zwecks Neuveröffentlichung aus. Diesen Monat hat es **Age of Wonders** getroffen: Zehn Jahre nach dem Add-on zum zweiten Teil kehrt die Runden-Strategie-Serie auf heimische Monitore zurück. Entwickler Triumph Studios hat die Wiederauferstehung der traditionsreichen Reihe aber nicht allein gestemmt: Markus „Notch" Persson, **Minecraft**-Erfinder und mehrfacher Millionär, hat das Projekt laut eigener Aussage mit einer Investition in unbekannter Höhe angeschoben. Seine Motivation: Er ist ein großer Fan der Serie. Ob Triumph trotz dieser Geldspritze mit einem Publisher für den Vertrieb des Spiels kooperiert, ist bislang unbekannt. **Age of Wonders 3** bietet eine große Einzelspielerkampagne, die Sie aus Sicht des menschlichen Imperiums oder der Hochelfen erleben. Auf einer verdächtig an **Civilization 5** und **Warlock: Master of the Arcane** erinnernden Übersichtskarte erobern und verwalten Sie Städte und ziehen Armeen Zug um Zug in Richtung Feind. Immer dabei ist Ihr Held, für den Sie wie in einem Rollenspiel Rasse und Klasse (zum Beispiel Krieger, Zauberer, Dieb oder Theokrat) festlegen. Der Recke sammelt Erfahrungspunkte und feuert Zaubersprüche ab. Einige davon sollen sogar in der Lage sein, Terrain und Klima einer Region zu ändern. Bei Feindkontakt tragen Sie rundenbasierte Taktikschlachten auf Hexfeldern gegen Fantasy-Monster aus. Viele Einheiten besitzen Spezialfähigkeiten, die es im Kampf einzusetzen gilt. Außerdem ist es erstmals in der Serie möglich, Truppen in die Flanke zu fallen, was in einem Bonus für den Angreifer resultiert. Neben der Solokampagne enthält **Age of Wonders 3** auch einen Mehrspielermodus sowie Zufallskarten; engagierte Fans dürfen zudem eigene Inhalte per Editor erstellen. Als Veröffentlichungstermin peilt Triumph Studios das 3. Quartal 2013 an. ❑

Info: www.ageofwonders.com



Neben solch offenen Feldschlachten gibt es auch Belagerungen befestigter Städte, Katapulte inklusive.



Auf der Übersichtskarte verschieben Sie Truppen, befehligen Flotten und kümmern sich um die von Ihnen annektierten Städte.

FOCUS HOME INTERACTIVE

Angespielt: Drei Spiele aus Frankreich

Der **Of Orcs and Men**-Entwickler Spiders arbeitet an einem neuen Rollenspiel: Der Download-Titel **Mars: War Logs** (Release: 2013) bietet ein düsteres Zukunftsszenario und spielt auf dem Roten Planeten. Als zu Unrecht verurteilter Häftling brechen Sie aus dem Knast aus und ringen in den an **The Witcher 2** angelehnten Echtzeit-Kämpfen mit Wärtern und Mutanten. Dabei begleiten Sie bis zu zwei NPCs, die für Gespräche und Romanzen zur Verfügung stehen. Ähnlich wie in **Mass Effect** wirken sich Ihre im Spielverlauf getroffenen Entscheidungen auf Quests und die Geschichte aus. Beim Anspielen gefielen uns im Vergleich zum mittelprächtigen **Of Orcs and Men** vor allem das ausgebaute Crafting und die spannenderen Kämpfe. Wer gerne Rätsel löst, freut sich dagegen auf **Crimes and Punishments**. Der neue Teil der **Sherlock Holmes**-Adventure-Serie erscheint im 4. Quartal 2013. Darin lösen Sie als Meisterdetektiv acht Kriminalfälle. Der Clou: Sie haben die Wahl, wie Sie die gefundenen Indizien und Beweise auslegen. Dabei treffen Sie moralische Entscheidungen, die Auswirkungen auf folgende Dialoge haben. Je nachdem, wem Sie die Verbrechen anhängen, bekommen Sie eine von zehn unterschiedlichen Endsequenzen zu sehen. Deutlich bodenständiger wirkt der Ansatz von **Obscure**: Der an **Shank** erinnernde Seitwärts-Schnetzler erlaubt anspruchslose Zombie-Metzeleien für bis zu vier Spieler und erscheint im Laufe des Jahres. Das wirkt solide, aber wenig mitreißend. ❑

Info: www.focus-home.com



In Teil 8 der **Sherlock Holmes**-Serie kommt erstmals die Unreal Engine 3 zum Einsatz. Die Grafik wirkt dennoch dezent veraltet.





MICKY EPIC: DIE MACHT DER 2

Studio zu, Spector weg



Branchenlegende Warren Spector, der kreative Kopf hinter **Deus Ex**, befindet sich mal wieder auf Jobsuche. Publisher Disney Interactive hat Ende Januar Spectors Studio Junction Point geschlossen. Dieser Schritt erfolgte, kurz nachdem Berichte über die enttäuschenden Absatzzahlen der Konsolenversionen von Junction Points letztem Spiel, **Micky Epic: Die Macht der 2**, an die Öffentlichkeit drangen. Bei Redaktionsschluss war noch unklar, ob die PC-Version des Action-Adventures trotzdem wie erwartet am 7. März ihren Weg in die Händlerregale findet. Eine offizielle Anfrage der Redaktion an Disney blieb unbeantwortet. Derweil blickt Spector selbst optimistisch in die Zukunft und nahm in einem emotionalen Facebook-Eintrag Abschied von Junction Point, das er 2005 in Austin, Texas, aus der Taufe hob. Wohin es ihn als Nächstes verschlägt, ist ungewiss. ❑

Info: www.pcgames.de



Die Konsolenversionen von **Micky Epic 2** kamen bei den Fans und der Presse schlecht weg. Der Wegfall einer PC-Fassung wäre daher wohl zu verschmerzen.

THE VANISHING OF ETHAN CARTER

Die Kunst des Horrors



Abgefahren: Laut Entwicklertagebuch stammt die Vorlage für die malerische Teaser-Szene des Adventures von einem Gemälde des holländischen Künstlers Herman Saftleven aus dem 17. Jahrhundert.

Mit einem äußerst stimmungsvollen Teaser-Video kündigt das polnische Entwicklerteam The Astronauts sein Horror-Adventure **The Vanishing of Ethan Carter** an. Dabei sieht die gezeigte Szenerie gar nicht gruselig aus: In feinster Unreal-Engine-3-Optik dargestellt, sieht man einen ländlich gekleideten Herren an einem Lagerfeuer sitzen, inmitten einer malerisch schön dargestellten Berglandschaft. Der genaue Blick auf die Feuerstelle offenbart jedoch Mysteriöses. Denn inmitten der Feuerstelle sieht man Kinderschuhe, einen Teddybären, ein gestreiftes T-Shirt und einen Notizblock vor sich hin kokeln. Das riecht doch förmlich nach einem schrecklichen Verbrechen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Detektivs, ausgestattet mit einer übersinnlichen Fähigkeit: An Tatorten ist er in der Lage, vor seinem geistigen Auge zu sehen, was dort vorgefallen ist. Das Spiel soll eine spannende Entführungsgeschichte bieten und noch in diesem Jahr für PC erscheinen. ❑

Info: www.theastronauts.com

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Spielen und Schreiben. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahren Sie auf dieser Doppelseite.

Hessische Herrlichkeit



Ein Abend mit HandKäs und Äbbler



Gearbeitet wurde auch!

Herr Schütz und Herr Horn verbrachten ein paar Tage in Frankfurt, um **Crysis 3** zu testen. In einem Hotel. Zum Mitschreiben: Die beiden Kerle hockten mehrere Tage in einem Hotelzimmer, zockten von früh bis spät **Crysis 3** und liessen sich Futter auf die Stube bringen. Unverschämtheit! Und dafür bezahlen wir die auch noch! Felix, stolzer Vollblut-Frankfurter, fiel übrigens schnell in die hessische Mundart zurück, grinste beim Abendessen über Handkäs mit Musik und quatschte mit überforderten ausländischen Journalisten über Bembel, Äbbler, grüne Sosse und ahle Worscht. Das Bauerngebabbel hat aber zum Glück eh keiner verstanden.



Frauenversteher bei der Arbeit



Frau auf Abwegen

Selten hatten wir so prominenten Besuch. Ihr Name war Croft. Lara Croft. Anfang Februar konnten Peter und Viktor das neueste Abenteuer der toughen Archäologin in der Redaktion durchspielen. Zu diesem Zeitpunkt gingen wir noch von einem Test aus und verscheuchten sich die Nase platt drückende und hereinplatzende Kollegen mit einem deutlichen Aushang, um für Ruhe zu sorgen. Leider verspätete sich die PC-Version im letzten Moment. Den Test gibt's daher zuerst auf pcgames.de und dann in der nächste Ausgabe.

Test im Gange: **Bitte nicht stören!**

Sicher ist sicher!

Auch dann nicht, wenn ...

... ihr euch eine tödliche Krankheit zugezogen habt und euch nur schnell von uns verabschieden wollt.

... ihr der Überzeugung seid, dass sich der Yeti im Meetingraum befindet, und ihr unbedingt ein Foto machen müsst.

... ihr die Grabstätte von Jimmy Hoffa unter dem Boden des Meetingraums vermutet und ihr mit den Ausgrabungen beginnen wollt.

... ihr nur mal „kurz gucken" wollt, wie das neue Tomb Raider so ist.

... ihr ein Schwätzchen mit Dominik von Square Enix halten wollt.

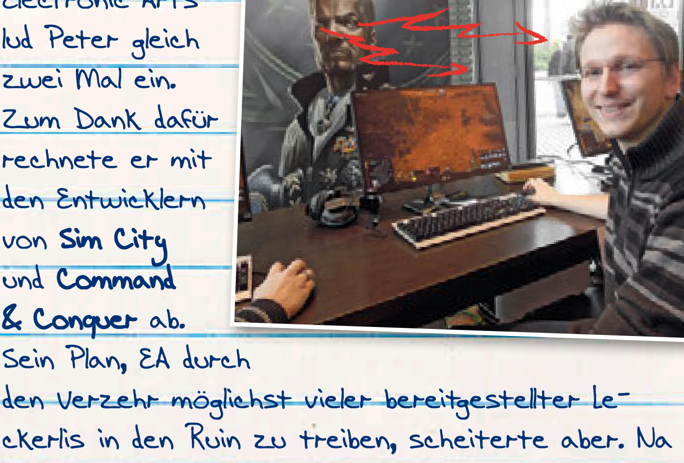
Ohne Witz: Bleibt draußen! Bitte ;)

Nomadentum

Eigentlich mag Peter ja keine Reisen. Erst recht nicht im Januar, wenn Eis und Schnee aus einer innerdeutschen Bahnfahrt eine ermüdende 24-Stunden-Abenteuerreise machen. Kleines Trostpflaster: Zur Abwechslung gab es bei den Vor-Ort-Terminen mal kein PR-Geschwätz, sondern handfeste Spieleindrücke. Die mag Peter.

EA okay?

Electronic Arts lud Peter gleich zwei Mal ein. Zum Dank dafür rechnete er mit den Entwicklern von **Sim City** und **Command & Conquer** ab. Sein Plan, EA durch den Verzehr möglichst vieler bereitgestellter Leckerlis in den Ruin zu treiben, scheiterte aber. Na ja, immerhin hat's ihm geschmeckt.



Blöde Journalisten!

Fokus auf Focus

In München schaute sich unser frischgebackener Redakteur gleich fünf Spiele auf einmal an, denn der französische Publisher Focus Home Interactive zeigte sein Portfolio. Nur gut, dass die anwesenden Entwickler alle Englisch sprachen, den Französischunterricht hat Peter nämlich meistens geschwänzt.



Heute kann er gerade noch "Salut" und "Bonjour" sagen.

Ein Kinderüberraschungsei? Aber wieso mit Bügel?

Hexentanz

Bevor die Präsentation von **The Witcher 3: Wilde Jagd** für unsere Titelstory beginnen konnte, trieben wir selbst unseren Kollegen Frank vom Schwestermagazin PC Games Hardware in den Wahnsinn. Den Entwicklern war nämlich ihr für die Präsentation mitgebrachter PC auf der Anreise abhanden gekommen. Einen echt fetten PC dafür zu organisieren, war nicht das Problem. Wirklich harte Arbeit war das Einrichten desselben mit allen notwendigen Tools und Software-Bibliotheken, sodass der Code von **The Witcher3** auch wirklich startete. Dass wir am Ende über die Technik siegten, sehen Sie auf Seite 22.





Die Wege des Windows sind unergründlich!

Weg mit der Alten!

Die komplette PC-Spiele-Redaktion freut sich über nigelnagelneue Grafikkarten für die Spielerechner. So hiess es also im Januar: Raus mit den alten, verstaubten und schon asthmatischen Pixelschleudern und rein mit den neuen Pixelteilchenbeschleunigern der Marke Geforce GTX 670 mit satten 2 GB RAM. Hossa!



Ein echter Abstauber.

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
Seite 92	Ace Combat: Assault Horizon	Action	Namco Bandai	27. Januar 2013
	Age of Wonders 3	Runden-Strategie	Nicht bekannt	3. Quartal 2013
Seite 82	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	12. Februar 2013
Seite 86	Antichamber	Puzzlespiel	Alexander Bruce	31. Januar 2013
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2013
	Baphomets Fluch: Der Sündenfall	Adventure	Revolution	2013
	Battlefield 4	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2013
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2K Games	26. März 2013
	Brütal Legend	Action-Adventure	Double Fine	26. Februar 2013
	Call of Juarez: Gunslinger	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Quartal 2013
	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Konami	2013
	Chaos Chronicles	Rollenspiel	Bitcomposer Games	2. Quartal 2013
Seite 32	Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	Sega	März 2013
Seite 66	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	21. Februar 2013
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	Nicht bekannt	2014
	Dark	Action	Kalypso Media	2. Quartal 2013
	Dark Souls 2	Rollenspiel	Namco Bandai	Nicht bekannt
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso Media	2013
Seite 48	DSA: Nordlandtrilogie	Rollenspiel	UIG Entertainment	2. Quartal 2013
	Dead Island: Riptide	Action	Deep Silver	26. April 2013
Seite 78	Dead Space 3	Action	Electronic Arts	8. Februar 2013
	Dead State	Rollenspiel	Doublebear Product.	Dezember 2013
▶	Defiance	MMO-Ego-Shooter	Trion Worlds	2. April 2013
Seite 44	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic	2. Quartal 2013
	Divinity: Dragon Commander	Strategie	Daedalic	1. Quartal 2013
	Doom 4	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2013
	Double Fine Adventure	Adventure	Double Fine	2013
	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2013
Seite 76	Dungeonland	Action-Rollenspiel	Paradox Interactive	29. Januar 2013
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Online-Rollenspiel	Atari	1. Quartal 2013
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	Nicht bekannt
	Elite: Dangerous	Weltraum-Action	Frontier Dev.	März 2014
	Europa Universalis 4	Runden-Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal 2013
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2013
	Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	Nicht bekannt
	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic	3. Quartal 2013
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Grim Dawn	Action-Rollenspiel	Crate Entertainment	August 2013
	H.U.N.T.	Ego-Shooter	Apogee Software	1. Quartal 2013
	Hawken	Mehrspieler-Shooter	Meteor Ent.	1. Quartal 2013
	Impire	Aufbau-Strategie	Paradox Interactive	14. Februar 2013
	Lego Marvel Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	3. Quartal 2013
	Leisure Suit Larry	Adventure	Replay Games	1. Quartal 2013
	Lost Planet 3	Action	Capcom	1. Quartal 2013
Seite 47	Magrunner	Puzzlespiel	Deep Silver	2. Quartal 2013
	Mars: War Logs	Rollenspiel	Deep Silver	2. Quartal 2013
	Marvel Heroes	Action-Rollenspiel	Gazilion Ent.	2013

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	2013
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	Deep Silver	März 2013
▶	Micky Epic: Die Macht der 2	Action-Adventure	Disney Interactive	7. März 2013
Seite 38	Neverwinter	Online-Rollenspiel	Perfect World	2. Quartal 2013
	Nuclear Union	Rollenspiel	1C Company	2013
Seite 60	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	23. Januar 2013
	Planetary Annihilation	Echtzeit-Strategie	Uber Entertainment	Juli 2013
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Project Eternity	Rollenspiel	Obsidian Ent.	2. Quartal 2014
▶	Race Driver: Grid 2	Rennspiel	Codemasters	31. Mai 2013
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft	Nicht bekannt
	Remember Me	Action-Adventure	Capcom	Mai 2013
Seite 74	Reperfection: Volume 1	Adventure	Tinnitus Games	6. Dezember 2012
▶	Resident Evil 6	Action	Capcom	22. März 2013
	Resident Evil: Revelations	Action	Capcom	24. Mai 2013
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	2013
	Sacred Citadel	Action	Deep Silver	2013
	Shadowrun Returns	Rollenspiel	Harebrained Schemes	2. Quartal 2013
▶	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	10. April 2013
Seite 56	Sim City	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	8. März 2013
▶	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	Daedalic	12. März 2013
	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	Ubisoft	2013
Seite 50	Splinter Cell: Blacklist	Action	Ubisoft	20. August 2013
	Star Citizen	Weltraum-Action	Nicht bekannt	2014
▶	Star Trek	Action	Namco Bandai	26. April 2013
	Star Wars 1313	Action	Activision	2013
Seite 54	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard	12. März 2013
	The Banner Saga	Runden-Taktik	Stoic Studio	1. Hälfte 2013
Seite 90	The Cave	Adventure	Sega	24. Januar 2013
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	2013
Seite 88	The Elder Scrolls 5: Skyrim – Dragonborn	Rollenspiel	Bethesda	5. Februar 2013
	The Incredible Adventures of Van Helsing	Action-Rollenspiel	Neocore Games	2013
▶	The Rabbit's Apprentice	Adventure	Daedalic	3. Quartal 2013
▶	The Walking Dead: Survial Instincts	Action	Activision	26. März 2013
Seite 22	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	Nicht bekannt	2014
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	5. März 2013
	Total War: Rome 2	Strategie	Sega	2. Hälfte 2013
	Trials Evolution: Gold Edition	Geschicklichkeit	Ubisoft	22. März 2013
	Warface	Ego-Shooter	Crytek	2013
	Warframe	Action	Digital Extremes	2013
Seite 36	Wargame: Airland Battle	Echtzeit-Strategie	Deep Silver	2013
	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Oktober 2013
	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	2013
	Wildstar	Online-Rollenspiel	Ncsoft	2013
	World of Warplanes	Online-Action	Wargaming.net	Nicht bekannt
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2013
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013
	Zeno Clash 2	Action	Atlus	1. Quartal 2013

VORSCHAU 03/13

INHALT

ROLLENSPIEL

THE WITCHER 3: WILDE JAGD



Seite 22

Als einzige deutsche Redaktion hatten wir die Entwickler zu Gast, sahen das Spiel in Aktion und befragten die Macher zur offenen Spielwelt des Finales der Geralt-Trilogie.

ACTION

SPLINTER CELL: BLACKLIST



Seite 50

Wie viel Schleichspiel steckt im neuen **Splinter Cell**? Eine ganze Menge! Vor Ort in Paris spielten wir das neue Abenteuer von Geheimagent Sam Fisher an – auf dem PC!

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 12.02.13)

1. **GRAND THEFT AUTO 5**
   Action-Adventure | Rockstar Games
   Termin: Nicht bekannt
2. **SIM CITY**
   Aufbau-Strategie | Electronic Arts
   Termin: 8. März 2013
3. **BATTLEFIELD 4**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 4. Quartal 2013
4. **CRYSIS 3**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 21. Februar 2013
5. **TOTAL WAR: ROME 2**
   Strategie | Sega
   Termin: 2. Hälfte 2013
6. **THE ELDER SCROLLS ONLINE**
   Online-Rollenspiel | Bethesda
   Termin: 2013
7. **WATCH DOGS**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: 2013
8. **TOMB RAIDER**
   Action-Adventure | Square Enix
   Termin: 5. März 2013
9. **COMPANY OF HEROES 2**
   Echtzeit-Strategie | Sega
   Termin: März 2013
10. **STAR WARS 1313**
    Action | Activision
    Termin: 2013

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, verwenden wir ab sofort ein neues Artikelformat: den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Testzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnete Produkt" *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene **Sims**-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- + Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- + Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
- + Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- − Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- − Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf Knopfdruck.
- − Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem fetten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.



The Witcher 3: Wilde Jagd

Von: Felix Schütz

Größenwahn in seiner schönsten Form: Mit gewaltigem Umfang soll The Witcher 3 selbst Skyrim übertreffen.

DAS IST NEU!

- Riesige offene Welt, etwa 30- bis 40-mal größer als die von **The Witcher 2**
- Persönlichere Story rund um Geralt und seine große Liebe Yennefer
- Abschluss der Geralt-Trilogie
- Knifflige moralische Entscheidungen mit teils drastischen Auswirkungen
- Drei grundverschiedene Epiloge
- Savegame aus Vorgänger importierbar
- Überarbeitetes Kampfsystem
- Reittiere sowie realistische Natur- und KI-Simulation in der offenen Spielwelt
- Mehr als 100 Stunden Spielzeit
- Aufwendige DX11-Grafik
- Erscheint 2014 gleichzeitig für PC und kommende Next-Gen-Konsolen

Mit **The Witcher 3** will CD Projekt seine Fantasy-Trilogie gebührend abschließen und alle offenen Fragen beantworten – die Story ist darum stärker auf den Protagonisten Geralt zugeschnitten.

Ein bisschen größer, ein wenig schicker, dazu 'ne Handvoll neuer Features obendrauf – sehr viel mehr hätte es wohl nicht gebraucht, um Hexer-Fans glücklich zu machen. Doch CD Projekt hat andere Pläne für **The Witcher 3**: Man will den Erfolg des zweiten Teils nicht nur wiederholen, sondern so radikal übertreffen, dass die Vorgänger dagegen wie bessere Tutorials wirken. Dass so etwas schiefgehen kann, weiß man auch bei CD Projekt, abschreckende Beispiele für aufgeblasene Fortsetzungen gibt es ja zur Genüge. Um zu beweisen, dass hinter **The Witcher 3** mehr steckt als nur eine fixe Idee, stattete uns CD Projekt mit einigen Entwicklern einen Besuch ab. Mit im Gepäck: ein früher, aber bereits prima lauffähiger Build von **The Witcher 3: Wilde Jagd**.

Marek Ziemak, Gameplay Producer, ergreift das Wort: „Unser Traum war es, ein Story-Schwergewicht wie **The Witcher 2** mit einer völlig offenen Welt zu kombinieren. Natürlich war uns klar, dass das verdammt schwierig würde.“ Maciej Szcześnik, leitender Gameplay Designer, setzt eilig nach: „Wir glauben, dass sich das bislang noch keiner getraut hat.“ „Darum ändern wir unsere Philosophie, unser Ziel ein wenig“, führt Marek fort. „Wir machen immer noch ein düsteres, storylastiges Spiel, aber es ist jetzt eben auch ein Open-World-Game – und das wirkt sich auf jeden Spielaspekt aus.“

Geralts letztes Abenteuer

The Witcher 3 soll das letzte Kapitel von CD Projekts Rollenspiel-Trilogie werden – das große Finale rund um den weißhaarigen Mutanten und Monsterjäger Geralt von Riva. Die Entwickler versprechen eine persönlichere Story, die sich wieder mehr mit Geralt selbst beschäftigen und dabei viele offene Fragen klären soll, nachdem sich Teil 2 eher um politische Themen und Machtspiele zwischen den Nördlichen Königreichen gedreht hat. Das Fundament dieser üppig ausstaffierten Sagenwelt bildet wieder die Hexer-Romanreihe von Andrzej Sapkowski. Wie bei den Vorgängern ist der polnische Autor aber auch diesmal nicht direkt an dem Spiel beteiligt, die Story stammt also wieder komplett von CD Projekt.

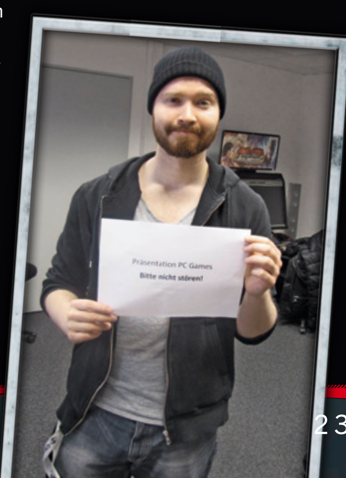
Nach den zehrenden Ereignissen von **The Witcher 2** hat Geralt sein Gedächtnis zurückerlangt und

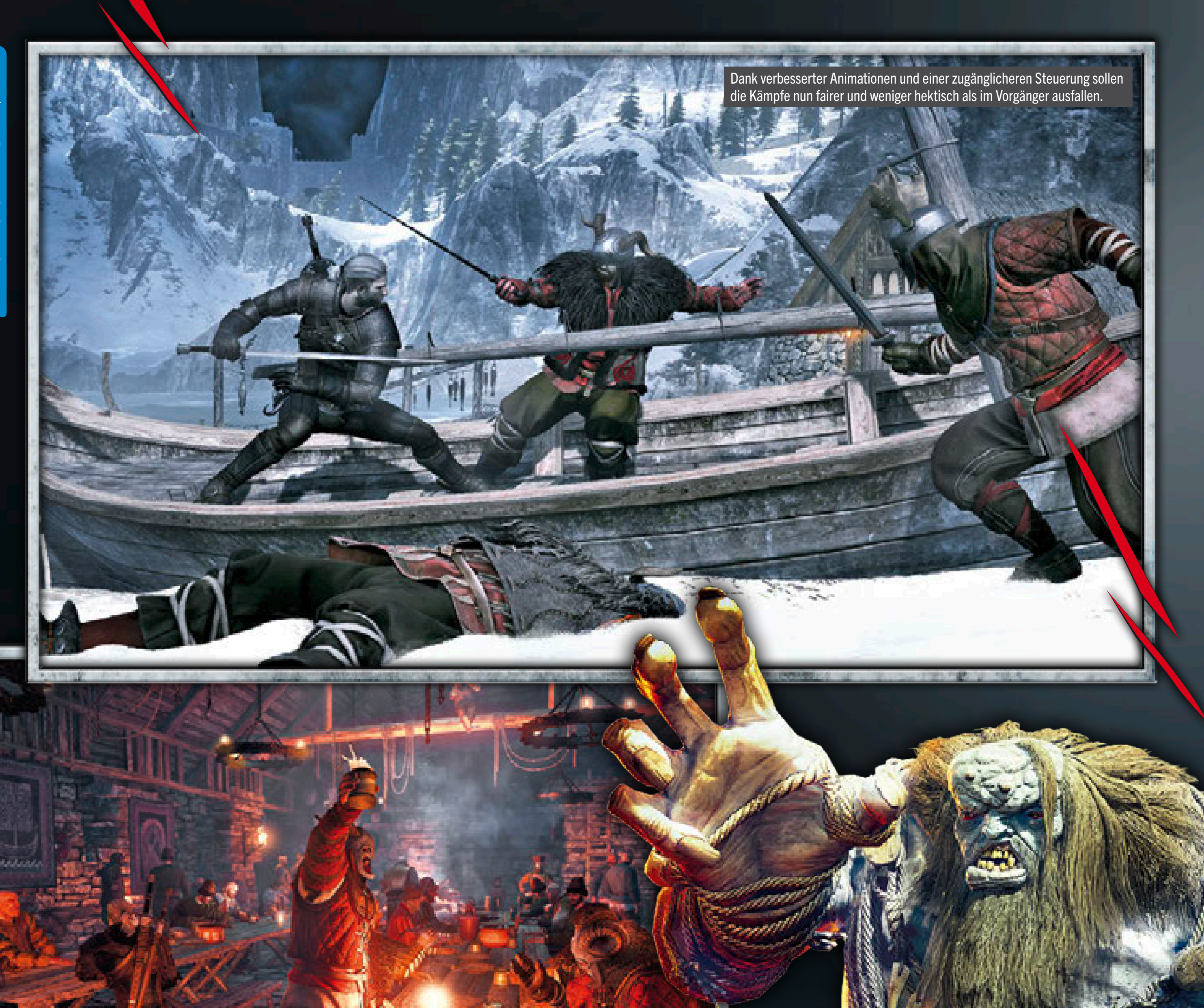
EXKLUSIVE PRÄSENTATION



Um Haaresbreite wäre die Gameplay-Vorführung von The Witcher 3 schiefgegangen.

Ende Januar besuchten uns vier sympathische Herren von CD Projekt, um uns ihr neues Spiel vorzustellen. Die ganze Aktion wäre jedoch beinahe geplatzt, da dem polnischen Reisegrüppchen unterwegs ihr wichtigstes Gepäckstück verloren ging: der PC, auf dem die frühe Demo-Version von **The Witcher 3** vorinstalliert war. Doch so leicht wollten wir uns nicht geschlagen geben: In einer Nacht-und-Nebel-Aktion bastelte unser Kollege Frank Stöwer (Bild links, 1. v. r.) von unserem Schwestermagazin PC Games Hardware einen provisorischen Höllenrechner. Danach galt es in einer mehrstündigen Zitterpartie, die Spieldaten per USB-Stick (den gab es zum Glück!) auf den neuen Rechner zu kopieren und dort absurd umständlich freizuschalten, was zunächst gefühlte hundertmal schiefging und allen Beteiligten den letzten Nerv raubte. Redakteur Schütz (Foto rechts) hatte jede Hoffnung bereits aufgegeben, als das Spiel im letzten Moment doch noch in Gang gebracht werden konnte – und so sahen wir schließlich als einziges deutschsprachiges Magazin **The Witcher 3** eine Stunde lang in Aktion.





Dank verbesserter Animationen und einer zugänglicheren Steuerung sollen die Kämpfe nun fairer und weniger hektisch als im Vorgänger ausfallen.

In der Taverne plaudert Geralt nicht nur mit NPCs über Quests, hier kann er auch verschiedenen Nebenbeschäftigungen nachgehen. Unter anderem sind ein neues Axtwurf- und Karten-Minispiel eingeplant.

macht sich auf die Socken, um endlich seinen Herzenswunsch zu erfüllen: Geralt will seine große Liebe, die Zauberin Yennefer, aus den Klauen der mysteriösen Wilden Jagd befreien – jenen geisterhaften Reitern, die bereits in den Vorgängern in Erscheinung traten und nun eine zentrale Rolle in Geralts letztem Abenteuer spielen. Und wie es sich für ein gutes **Witcher**-Spiel gehört, wird Geralts Suche natürlich auch weitreichende Folgen für das Land, seine Bewohner und das politische Geflecht zwischen den Nationen nach sich ziehen – knifflige Entscheidungen und Konsequenzen sind also nach wie vor die Leitfäden in **The Witcher 3**.

Dafür haben die Autoren von CD Projekt auch eine spannende Bühne bereitet: Wie im Finale des Vorgängers bereits angedeutet wird, herrscht in **The Witcher 3** endgültig Krieg. Das machthungrige Imperium von Nilfgaard ist abermals in die Nördlichen Königreiche eingefallen und verbreitet dort Angst und Schrecken. All das geschieht unabhängig von den Entscheidungen, die man im zweiten Teil getroffen hat: Zwar werden PC-Spieler ihr altes Savegame importieren können, doch das soll sich eher auf Nebenfiguren (wie etwa Geralts Teilzeitfreundin Triss Merigold) auswirken, nicht aber auf die Rahmenhandlung. Der Grund dafür: **The Witcher 3** spielt in drei völlig neuen Zonen, in denen die Ereignisse des Vorgängers eben kaum ins Gewicht fallen. Eines dieser Gebiete ist No

Die Gestaltung der Charaktere und Monster hinterlässt schon jetzt einen gelungenen Eindruck – ganz wie im Vorgängerspiel sind die Figuren richtig hübsch ausgearbeitet und mit hoch aufgelösten Texturen beklebt.



Nicht nur NPCs treiben sich auf hoher See herum, auch Geralt selbst kann nun Boote nutzen und damit die Welt erkunden. In wärmeren Regionen wird er wahrscheinlich sogar schwimmen können.

Trotz der wesentlich größeren Spielwelt sollen Dörfer und Siedlungen ebenso stimmungsvoll umgesetzt und belebt sein wie im Vorgänger. Ob CD Projekt diese Qualität über mehr als 100 Stunden halten kann?

1 Wie in den Vorgängern folgen NPCs in Dörfern und Städten eigenen Tagesabläufen. Abends geht es in die Taverne oder ins warme Bettchen, tagsüber wird geschuftet – wir sahen bereits fleißige Schmiede und Händler bei ihrer Arbeit.

2 Geralts wichtigste Einnahmequelle ist die Monsterjagd, außerdem kann er Tiere erlegen und natürlich Schätze suchen. Je nach Ort können die Handelspreise unterschiedlich ausfallen – es lohnt sich also, seine Waren nicht beim erstbesten Händler abzustoßen, sondern die Preise der verschiedenen Regionen im Auge zu behalten.

3 Wie im Vorgänger kann Geralt wieder die meisten Häuser und Hütten betreten. Allerdings reagieren NPCs diesmal auf Diebstähle und können Wachen zu Hilfe rufen, sollten sie Geralt beim Klauen erwischen.

Man's Land, ein trostloser Landstrich, der an die Außenareale des ersten Teils erinnert – hier sollen die schrecklichen Folgen des Kriegs besonders sichtbar sein. Außerdem wird Geralt das gewaltige Novigrad besuchen, die größte Stadt in Sapkowskis Buchvorlage. Das dritte große Spielgebiet heißt Skellige Islands, eine Inselgruppe, die mit nordisch-rauem Klima und ihren Wikingerstämmen stark an das Setting aus **Skyrim** erinnert. Hier beginnt unsere Gameplay-Präsentation.

Offene Welt mit riesigem Umfang

Zu Beginn der Demo steht der Hexer noch im Walde, und zwar im wörtlichen Sinn: Rund um Geralt reihen sich hübsch modellierte Bäume dicht aneinander, schummriges Licht fällt durch das Blätterdach, detailreiche Büsche und Gräser zieren den aufwendig texturierten Boden. Die Grafik ist bislang „nur" ähnlich schön wie in **The Witcher 2**, doch das soll sich bald ändern: Derzeit arbeitet CD Projekt daran, die Engine für DX11 fit zu machen und dabei so viele Effekte und Verbesserungen einzubauen, dass man das Spiel bei Release im nächsten Jahr kaum wiedererkennen soll. Doch schon jetzt, mit dem alten DX9-Renderpfad, macht die Grafik einen sehr guten Eindruck. Auch das Wettersystem trägt zur dichten Stimmung bei: Feiner Schnee wirbelt realistisch animiert durch die Luft und Wolken ziehen so glaubhaft am dunklen Himmel entlang, dass man annimmt, es könne jeden Moment ein Unwetter losbrechen (was übrigens tatsächlich möglich wäre).

Als Geralt auf eine Klippe steigt und von dort den Blick schweifen lässt, müssen wir gegen die Verlockung ankämpfen, den Entwicklern kurzerhand Maus und Tastatur zu entreißen: Vor Geralt erstreckt sich ein riesiges Reich. Die enorme Weitsicht gibt den Blick auf entfernte Wälder und Bergketten frei, die alle für den Helden erreichbar sind. Die Spielwelt von **The Witcher 3** ist nämlich erstmals frei erkundbar, es gibt keine Levels, Akte oder abgegrenzte Zonen mehr. Und das ist nicht alles: „Unsere Spielwelt ist etwa 30- bis 40-mal größer als die von **The Witcher 2**", erklärt Marek stolz. Wir werfen dem jungen Mann zweifelnde Blicke zu, doch er setzt unbeeindruckt nach: „Solche Vergleiche sind natürlich nie ganz genau, aber nach aktuellem Stand ist unsere Welt etwa 30 Prozent größer als die von **Skyrim**."

Auf der Suche nach Hjalmar rudert Geralt hinüber zu einer verwunschenen Insel. CD Projekt hat das frostige Eiland stimmungsvoll mit zerstörten Schiffswracks dekoriert.

Damit Geralt sich nicht die Fersen wund läuft, gibt es nun Reittiere in **The Witcher 3**, mit denen sich größere Distanzen flink zurücklegen lassen. Rösser kann man entweder bei Händlern kaufen oder man sucht einfach ein Wildpferd in der Natur und zähmt es mit dem Axii-Überzeugungszauber, der schon in früheren **Witcher**-Spielen zum Einsatz kam. Aber auch ohne Reittier ist Geralt nun viel beweglicher und dynamischer unterwegs, denn die Steuerung wurde komplett überarbeitet: Geralt kann erstmals klettern und springen, künstliche Levelgrenzen wie im Vorgänger gibt es nicht mehr.

Drei verschiedene Epiloge

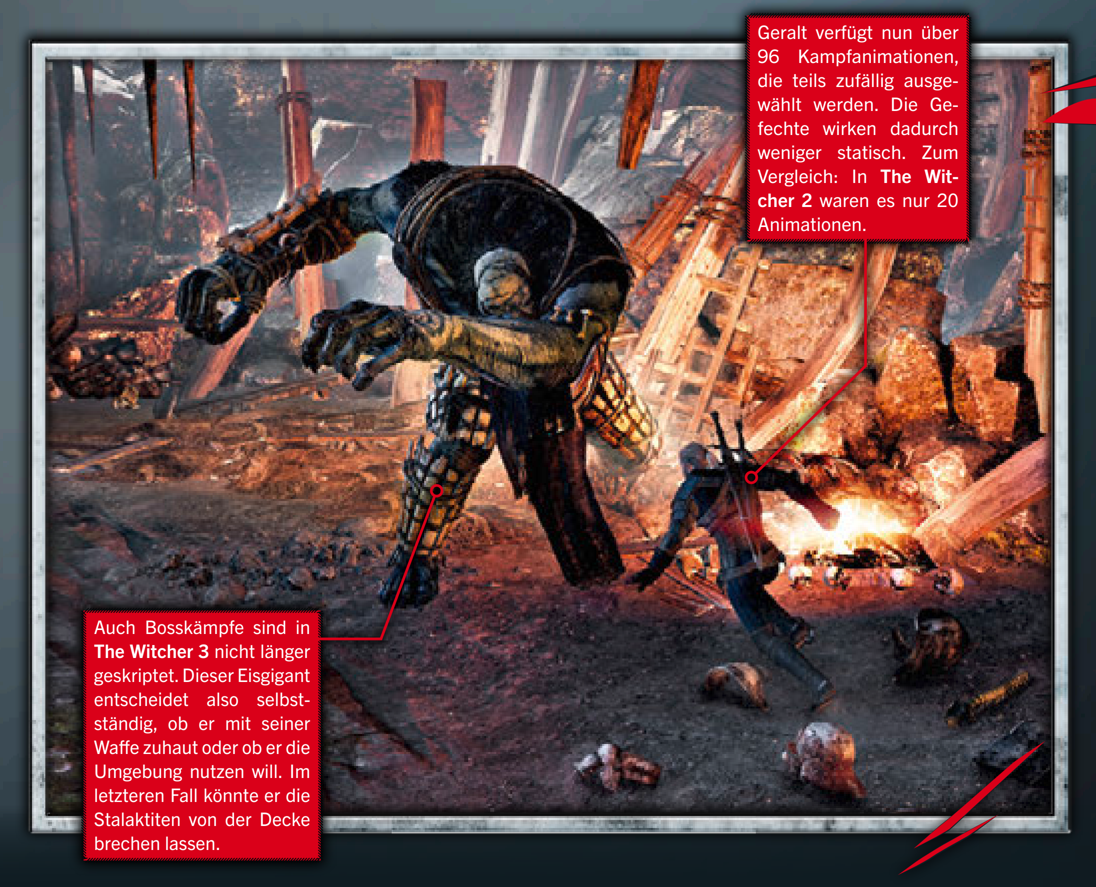
Während Geralt auf dem Rücken seines (noch etwas holprig animierten) Pferdchens durch den Wald reitet, bemerken wir, dass nun mehr Leben in der Spielwelt steckt als in den Vorgängern. Wir erspähen umherwandernde Wildtiere, die man jagen kann, um beispielsweise Leder zu gewinnen, das sich dann bei Händlern gegen bare Münze tauschen lässt. Wir treffen aber auch auf NPCs, die uns um Hilfe bitten könnten, etwa wenn mal wieder ein Banditentrupp angreift oder ein Raubtier die Herde eines Schäfers aufmischt – solche Ereignisse sollen dynamisch in der Spielwelt auftreten, also ohne vorgefertigte Skripte. Auch soll es anders als im Vorgänger stets möglich sein, an frühere Orte zurückzukehren. Wer mag, kann sogar Teile der Hauptquest ignorieren, denn auch das gilt als Entscheidung und soll sich auf den Ausgang der Story auswirken. Apropos: Das Spiel wird in drei verschiedenen Epilogen münden, die je eine Stunde Spielzeit umfassen. Dazu sind 36 verschiedene „Zustände" der Welt geplant – je nach Geralts Entscheidungen soll der Krieg gegen Nilfgaard unterschiedlich verlaufen. Da CD Projekt aber schon bei **The Witcher 2** kräftig mit vielseitigen Handlungsverläufen warb, obwohl das Spiel gerade am Ende deutlich schwächelte, sind solche Versprechen noch mit Vorsicht zu genießen.

100 Stunden Quests

Eine große Spielwelt allein macht noch nicht glücklich, denn sie muss vor allem gut gefüllt sein. Nur ungern erinnern wir uns an einige Gebiete in **The Witcher 2**, die zwar groß und schön, aber auch arg leer ausfielen. Damit das in **The Witcher 3** nicht schiefgeht, verspricht CD Projekt nun überall interessante Orte in der Spielwelt, die oft schon aus der Ferne auszumachen sind. Beispielsweise sehen wir bei unserer Präsentation einen Leuchtturm am Horizont – dort könnten wir nun hinreiten und uns nach Gegnern und Schätzen, vor allem aber nach motivierenden Quests umsehen, denn von denen soll es laut CD Projekt wesentlich mehr geben als in den Vorgängern: 50 Stunden setzen die Entwickler allein für die Hauptgeschichte an, hinzu kommen 50 Stunden an Nebenaufgaben mit Dialogen, Charakteren und Entscheidungen. Letztere sollen den Spieler wie gewohnt mit moralisch verzwickten Situationen konfrontieren, in denen sich die Konsequenz einer Entscheidung oft erst später zeigt. Ein Fraktionssystem à la **Skyrim** oder **Fallout: New Vegas** ist jedoch nicht geplant, denn das würde nicht zu dem stets neutralen Helden passen.



Die Spielwelt soll vollgestopft sein mit interessanten Zielen, etwa diesem Leuchtturm in der Ferne. Geralt kann diese „Points of Interest" jederzeit untersuchen – es locken Nebenquests und Belohnungen.



Geralt verfügt nun über 96 Kampfanimationen, die teils zufällig ausgewählt werden. Die Gefechte wirken dadurch weniger statisch. Zum Vergleich: In **The Witcher 2** waren es nur 20 Animationen.

Auch Bosskämpfe sind in **The Witcher 3** nicht länger geskriptet. Dieser Eisgigant entscheidet also selbstständig, ob er mit seiner Waffe zuhaut oder ob er die Umgebung nutzen will. Im letzteren Fall könnte er die Stalaktiten von der Decke brechen lassen.

Cineastische Dialoge

Selbst die neuen Pferde reichen nicht immer aus, um die Spielwelt komfortabel zu durchqueren. Darum gibt's zusätzlich ein Schnellreisesystem, das ganz ähnlich wie in **Skyrim** funktioniert: Einfach auf der Übersichtskarte das Ziel auswählen, einmal klicken und schon ist Geralt dort – störende Ladezeiten sind uns dabei nicht aufgefallen, dank neuer Streaming-Technologie wird die Spielwelt ratzfatz auf den Bildschirm geladen. Praktisch: Zu jedem Ort blendet die Karte auch gleich alle aktiven Quests ein, die Geralt dort zu erfüllen hat.

In unserer Präsentation folgt der Held bereits einer Mission, die ihn zu einer prächtigen Festung führt. Ohne Umwege sucht er dort den Burgherren auf, einen stämmigen Jaarl, mit dem den Hexer offenbar eine tiefe Freundschaft verbindet. Der Dialog zwischen den Männern ist wie schon in **The Witcher 2** klasse vertont und herrlich raubeinig, allerdings ist die Inszenierung diesmal deutlich besser: Das Gespräch wird aus wechselnden Perspektiven und mit kleinen Kamerafahrten dargestellt, und auch die Figuren zeigen nun glaubhaftere Animationen – das Ganze wirkt wie eine Cutscene, ist aber doch ein interaktiver Dialog. Einzig die Gesichtsanimationen sehen noch recht steif aus, darum sollen die bis zum Release kräftig überarbeitet werden. Marek erklärt: „Dialoge und Cutscenes sind uns wirklich wichtig. So etwas gibt es in Open-World-Spielen ja normalerweise gar nicht."

Der Jaarl hat einen Auftrag für uns: Geralt soll Hjalmar, den verlorenen Sohn des Wikingerfürsten, ausfindig machen. Der werte Spross zog nämlich los, um sich einen Ruf als harter Kerl zu erarbeiten, denn erst dann würden ihn die anderen Jaarls der Skellige Islands als neuen König akzeptieren. Geralt, ganz der Held, nimmt die Aufgabe natürlich an und macht sich auf die Suche nach Hinweisen über Hjalmars Verbleib. Sein Weg führt ihn in ein nahe gelegenes Dorf, wo die Bewohner artig ihrem Tagewerk nachgehen: NPCs üben Berufe aus, unterhalten sich, wärmen sich am Feuer oder legen sich nachts in ihre Betten. Neu: Diesmal sollen die Bewohner auch auf Diebstähle reagieren – wenn Geralt also mal wieder die Finger lang macht und dabei erwischt wird, rufen NPCs womöglich Wachen zu Hilfe oder greifen selbst zur Waffe. Blutrünstige Spieler dürfen sich gleich wieder zügeln: Es wird nicht möglich sein, Unschuldige zu lynchen oder ganze Dörfer auszurotten, denn das wäre würde einfach nicht zu Geralts Charakter passen.

Unter Trinkern

Der Hexer betritt die örtliche Taverne, und zwar ohne Ladezeiten oder nervige Türen, wie es sie noch in **The Witcher 2** gab. In der gut besuchten Gaststätte unterhält er sich mit einem geschwätzigen Navigator namens Himli. Der Trunkenbold raubt unserem Helden zwar anfangs den letzten Nerv mit seinen endlosen Geschichten, doch nach ein paar kräftigen Bieren zeigt sich der Mann hilfsbereit und gibt freundlich Auskunft: Hjalmar sei zu einer verwunschenen Insel aufgebrochen, um sich seine Sporen im Kampf zu verdienen – doch von dort kehrte er niemals zurück. Bevor Geralt aufbricht, überreicht ihm der angeheiterte Himli noch ein magisches Horn, das den Hexer auf seiner Reise vor Meeresgeistern schützen soll – denn nun muss sich Geralt erstmals auf hohe See wagen.

Bootsmann Geralt

Die Nacht ist mittlerweile hereingebrochen. Mit dem Horn im Gepäck marschiert Geralt durch das Dorf hinunter zu den Docks. Dort schnappt er sich das erstbeste Boot, das er finden kann, und schippert damit hinaus auf See. Geralt könnte wohlgemerkt zwar grundsätzlich auch schwimmen, doch in dieser frostigen Region würde er sofort im eiskalten Nass erfrieren.

CD PROJEKT MIT ZWEI PROJEKTEN?

Neben **The Witcher 3: Wilde Jagd** arbeitet das polnische Studio CD Projekt derzeit noch an einem zweiten Spiel: Auch **Cyberpunk 2077** soll ein Rollenspiel werden, allerdings in einem düsteren Science-Fiction-Setting. Das Spiel basiert auf der Pen&Paper-Serie **Cyberpunk** und wird sich deutlich von den **Witcher**-Spielen unterscheiden. So wird man in **Cyberpunk 2077** aus verschiedenen Klassen wählen können und das Gameplay ist natürlich an das Regelwerk der Vorlage angepasst. Es gibt aber auch Gemeinsamkeiten: Auch **Cyberpunk 2077** soll eine erwachsene, ernste Story bieten, die man durch viele vertrackte Entscheidungen beeinflussen kann. So wie **The Witcher 3** nutzt das Sci-Fi-Rollenspiel die hauseigene Red Engine 3. **Cyberpunk 2077** erscheint frühestens 2015 für PC und Next-Gen-Konsolen.

Wir fragten die Entwickler, wie CD Projekt es schafft, gleich zwei große Rollenspiele auf einmal zu entwickeln. Die Antwort ist simpel: Intern ist das Studio in drei Mannschaften gegliedert.

- Das Core-Team arbeitet nur an der Engine und den Entwicklertools. Alles, was hier erarbeitet wird, steht den beiden übrigen Teams danach zur Verfügung.
- Für beide Spiele – **The Witcher 3** und **Cyberpunk 2077** – ist jeweils ein eigene Mannschaft an Autoren, Grafikern, Designern, Programmierern, Testern und so weiter zuständig. Es gibt kaum Überschneidungen zwischen den Teams, jede Gruppe arbeitet unabhängig von der anderen. Hin und wieder schanzen sich die Kollegen aber natürlich auch ein paar Ideen zu.

Cyberpunk 2077

Bislang ist von **Cyberpunk 2077** nur ein Trailer zu sehen, Screenshots gibt es noch nicht.

Damit CD Projekt gleichzeitig an zwei RPGs arbeiten kann, wurde die Firma massiv vergrößert: Durchschnittlich sieben neue Leute werden pro Monat eingestellt. Besonders im **Cyberpunk 2077**-Team ist das spürbar, dort arbeiten mittlerweile mehr internationale als polnische Entwickler. Ein Nebeneffekt: Die Firmensprache von CD Projekt wird derzeit auf Englisch umgestellt.

INTERVIEW MIT CD PROJEKT

„Das ist unser Traumspiel."

PC Games: The Witcher 3 wirkt fast schon überambitioniert. Hätte es etwas weniger denn nicht auch getan?
Ziemak: „Nein! Wir wollen mindestens einen Qualitätssprung hinlegen, wie wir ihn schon bei **Witcher 1** zu **Witcher 2** hatten. Natürlich auch in Bezug auf die Technik, aber vor allem beim Spieldesign. Man muss das wirklich betonen: Wir kombinieren hier zum ersten Mal ein storygetriebenes Spiel mit einer völlig offenen Welt."
Szcześnik: „Für uns markiert das die nächste Stufe der Rollenspiele. Ich habe das Gefühl, dass wir hier wirklich Neuland betreten. Wir hatten ja schon bei **Witcher 1** und **2** die Idee, eine offene Welt mit einer dichten Handlung und vielen Entscheidungen zu verbinden. Aber erst jetzt haben wie die Möglichkeit dazu. Wir wollen damit das ganze Genre auf eine neue Ebene heben, das ist definitiv das Ziel. Und wir glauben, dass die Spieler es lieben werden."

Maciej Szcześnik, leitender Gameplay Designer von **The Witcher 3**.

PC Games: Aber besteht dabei nicht das Risiko, dass ein so großes Projekt völlig aus dem Ruder läuft? Es gab ja schon in **The Witcher 2** einige Dinge, die nicht gerade perfekt waren.
Szcześnik: „Wir hören immer auf unsere Fans. Wir wissen, was wir verbessern müssen. Nimm das Inventarsystem in **The Witcher 2** als Beispiel, das fanden viele umständlich – also ändern wir es."
Ziemak: „Oder die Quick-Time-Events. Die kamen nicht gut an, also raus damit."
Szcześnik: „Oder die Lernkurve: Wir bekamen einige Beschwerden, dass der Einstieg in **Witcher 2** zu schwer war, das müssen wir also besser machen. Der gesamte Einstieg wird sanfter, gerade für Neulinge, die **The Witcher** noch nicht kennen."

PC Games: Wird **The Witcher 3** denn wirklich der letzte Teil der Reihe?
Ziemak: „Ja, es ist das große Finale für Geralt. Und das ändert eine ganze Menge für uns. Früher konnten wir uns manche Ideen ja noch für einen Nachfolger aufsparen, falls wir sie noch nicht umsetzen konnten. Das geht jetzt natürlich nicht mehr! (lacht) Nun muss wirklich alles rein!"
Szcześnik: „Man muss sich drei Dinge vor Augen führen. Erstens haben wir jetzt endlich die Technologie, um all unsere verrückten Ideen wirklich umzusetzen. Zweitens haben wir mehr als zehn Jahre Erfahrung darin, **Witcher**-Spiele zu machen. Und drittens haben wir noch einen ganzen Schrank voller Ideen, die wir noch nie eingesetzt haben, und die packen wir jetzt alle in diesen dritten Teil. Das ist einfach unser Traumspiel, das Spiel, das wir schon immer machen wollten. Damals fehlte uns noch die Technik und die nötige Erfahrung, aber jetzt haben wir das alles. Wir können es wirklich schaffen."

Marek Ziemak, der Gameplay Producer von **The Witcher 3**.

Das Wasser sieht in dieser frühen Demo-Version zwar noch nicht allzu realistisch aus, ist aber bereits hübsch animiert und fügt sich schon gut in das stimmige Gesamtbild ein. Überhaupt ist dies der atmosphärischste Abschnitt der gesamten Präsentation: Während Geralt sein Boot über die ruhige See lenkt, zieht eine große Galeere an ihm vorbei. Aus dem Rumpf des Ruderschiffs tönen raue Männerkehlen, die in der Nacht ein kräftiges Seemannslied anstimmen. Als wäre das noch nicht atmosphärisch genug, mischt sich plötzlich leiser Walgesang in die Stimmen der Seefahrer – kurz darauf erhebt sich die Flosse eines gewaltigen Meeressäugers aus dem Wasser. Sie glänzt im Mondlicht, als würde sie uns zuwinken, und verschwindet dann wieder in der dunklen See. Selbst solche prächtigen Momente sollen im fertigen Spiel nicht geskriptet sein.

Ein Mutant auf Spurensuche

Mit seinem Boot erreicht Geralt binnen Minuten die gesuchte Insel, auf der Hjalmar verschollen ging. Dort folgt der Hexer einer Straße landeinwärts, erkundet die Umgebung – und wird nur wenig später fündig: Am Wegesrand liegen Kleidungsstücke, Waffen und vor allem Leichenteile. Daneben ein toter Mann, aufgespießt in einer Baumkrone. Geralt, in seiner Rolle als Monsterjäger auch eine Art Fantasy-Detektiv, nutzt nun seine Mutantensinne, um den Tatort zu untersuchen. Hier kommt ein neues Feature in **The Witcher 3** zum Einsatz: Per Tastendruck färbt sich das Bild grau, während wichtige Hotspots in der Umgebung farblich hervorgehoben werden. Je mehr Hinweise man so untersucht, desto genauer kann Geralt bestimmen, welches Biest hier gewütet hat. Sollte Geralt nun beschließen, das Monster zu jagen, hätte er die nötigen Informationen, um sich auf den Kampf vorzubereiten – zum Beispiel welche Waffen er mitführen, welche Rüstung er tragen und vor allem welche Tränke er zu sich nehmen soll. Auch die Tageszeit spielt eine Rolle; gegen einen Werwolf sollte man beispielsweise nicht bei Mitternacht antreten, sonst wird's arg ungemütlich, selbst für einen Hexer. Maciej verrät uns noch mehr: „Wir hatten ja schon immer einen Tag-und-Nacht-Wechsel in unseren Spielen. In **The Witcher 3** wirkt sich die Tageszeit aber erstmals auch auf die Statuswerte mancher Gegner aus. Außerdem gibt's Geheimnisse in der Spielwelt, die man nur zu einer bestimmten Tageszeit oder bei bestimmtem Wetter entdecken kann – eine magische Tür könnte sich beispielsweise nur nachts bei strömendem Regen öffnen."

Die Jagd auf Monster ist kein schmückendes Beiwerk, sondern Geralts wichtigste Einkommensquelle in **The Witcher 3**: Indem er Bestien im Auftrag hilfsbedürftiger NPCs jagt, kommt er nicht nur an bitter nötiges Kleingeld, sondern auch an kostbare Reagenzien und Substanzen. Mit denen kann er seltene Tränke brauen und bei Handwerkern neue Ausrüstung herstellen lassen. Für das Crafting muss Geralt wieder Handwerksrezepte finden, allerdings kann er diesmal mit verschiedenen Materialien arbeiten – eine Lederrüstung aus Tierhäuten ist beispielsweise längst nicht so cool wie eine, die mithilfe von Drachenschuppen angefertigt wurde.

Organschänder

Geralts Hexersinne dienen aber nicht nur zur Analyse von Tatorten, sie



Für die offene Welt musste CD Projekt komplett neue KI-Routinen entwickeln und sich von starren Skripten verabschieden. In **The Witcher 3** sollen sämtliche Tiere und NPCs einem Tagesablauf folgen und dynamisch aufeinander reagieren können.



Selbst **The Witcher 2** bot nicht solche schicken Waldgebiete und Lichteffekte. Dabei basieren diese Screenshots sogar noch auf einem alten DX9-Renderer – das fertige Spiel soll deutlich besser aussehen.

kommen auch im Kampf als neue Spielmechanik zum Einsatz. Marek grinst: „Das wird eins meiner Lieblingsfeatures!" Leider lässt sich das neue System noch nicht in Aktion begutachten, denn es befindet sich derzeit noch in Arbeit, doch die Entwickler erklären schon mal die Theorie: Im Kampf soll man eine Art Slow-Motion-Modus aktivieren können, in dem man bestimmte Partien eines Gegners anvisieren darf. Sobald man den Modus beendet, führt Geralt dann die gewählten Attacken aus, inklusive brutaler Animationen. Beispielsweise kann Geralt so die Giftdrüsen eines Vampirs zerfetzen oder die inneren Organe eines Monsters durchbohren, um so dessen Regenerationsfähigkeiten auszuschalten. Eine ähnliche Mechanik kommt auch bei menschlichen Gegnern zum Einsatz: Geralt kann Räubern oder feindlichen Soldaten beispielsweise den Schild aus der Hand schlagen oder ihre Beine verkrüppeln, um den Gegner so unbeweglich zu machen. Passend dazu wird auch die KI der Feinde grundlegend überarbeitet: Gegner sollen ihre Taktiken nun untereinander absprechen, außerdem werden sich einige von ihnen ergeben, falls Geralt ihnen zu übermächtig erscheint.

Weniger Hektik, mehr Taktik

Aber auch an anderen Stellen wird das Kampfsystem kräftig überarbeitet – das betrifft besonders Geralts verbesserte Schlaganimationen, für die CD Projekt eigens ein neues Motion-Capture-Studio eingerichtet hat. Das Ergebnis führen uns die Entwickler direkt vor: Wie im Vorgänger gibt es wieder leichte und schwere Attacken, die man mit einem Eisen- oder Silberschwert ausführt. Doch anstatt dabei mehrere Fechtbewegungen automatisch aneinanderzureihen, steht nun jeder Klick für einen einzelnen Schwerthieb. Dadurch soll es dem Spieler leichter fallen, Kombos effektiv einzusetzen und dabei trotzdem beweglich und flexibel zu bleiben – die Länge der Kampfanimationen lässt sich für den Spieler nun einfach besser einschätzen. „Das macht die Kämpfe spannender und taktischer", findet Maciej. Auch uns gefällt das neue Kampftempo gut: Statt wie in **The Witcher 2** ständig auszuweichen und hektisch durch die Gegend zu rollen, geht Geralt nun etwas kontrollierter vor. Zudem bewegt sich die Kamera bei Gefechten diesmal weiter zurück, um einen besseren Überblick auf die Gegner zu bieten.

Alte Zeichen, neue Wirkung

Auf seiner Suche nach Hjalmar wird Geralt plötzlich angegriffen, und zwar von einer Horde kleiner Krebstiere – diese neue Gegnersorte bezeichnen die Entwickler als „Schwärme". Um mit den Killershrimps fertigzuwerden, setzt Geralt sein Igni-Zauberzeichen ein, das nun aber wie eine Art Flammenwerfer funktioniert: Der Feuerstrahl brät nicht nur zuverlässig die Gegner aus dem Weg, sondern setzt auch die umliegende Vegetation sehenswert in Brand. Neben Igni wird es auch wieder die aus den Vorgängern bekannten Zauber geben, etwa die Druckwelle Aard oder die Falle Yrden. Neu: In **The Witcher 3** soll man diese Zeichen nun auf mehrere Arten anwenden und ausbauen können.

> „Wir können es wirklich schaffen."
>
> Maciej Szcześnik, Gameplay Designer

Finale: Der Eisgigant

Geralts Schnitzeljagd über die Insel führt ihn zu einer Höhle, dort erwartet uns das Finale der Präsentation. In der Tropfsteingrotte findet Geralt endlich den unglücklichen Hjalmar, der in einem Käfig eingesperrt wurde. „Bring ihn ja nicht um! Er gehört mir! Lass mich frei!", zischt uns der Sohn des Jaarls zu. Dann erst kapieren wir, wovon Hjalmar spricht: In der Mitte der Höhle, ausgestreckt auf dem steinernen Boden, schläft ein riesiger, bärtiger Kerl – ein Eisgigant, gegen den Hjalmar offenbar nicht die geringste Chance hatte. Nun steht Geralt wie so oft vor einer folgenschweren Wahl: Er könnte den schlummernden Riesen gefahrlos im Schlaf erschlagen, doch das würde Hjalmars Ruf bei den Wikingerstämmen zweifellos schaden. Die kniffligere Alternative: Er befreit den Sohn des Jaarls und hilft ihm dabei, den Eisgiganten im Zweikampf zu besiegen – und so geschieht es dann auch in unserer Präsentation. Der Bosskampf, der nun folgt, ist nicht geskriptet, auch auf Quick-Time-Events wollen die Entwickler gänzlich verzichten. Stattdessen hat CD Projekt kräftig an der Gegner-KI geschraubt: Wenn uns der Riese nicht gerade mit seiner Waffe – einem massiven Anker an einer schweren Kette – traktiert, nutzt er auch die Umgebung im Kampf. So kann er etwa gegen die Wände hämmern und so pfeilspitze Stalaktiten von der Tropfsteindecke herabsausen lassen. In einem Wald sollte solch ein Kampf jedoch anders verlaufen, denn dort würde der Riese eher Bäume ausreißen und nach unserem Helden schleudern – also stets abhängig davon, was die Umge-

Der Screenshot zeigt, welche Grafikqualität die Entwickler anstreben. Neben den scharfen Texturen und einer großen Weitsicht gefällt uns besonders die aufwendige Lichtberechnung: Beachten Sie, wie hübsch die Sonnenstrahlen links durch die dichte Wolkendecke fallen und dadurch die Umgebung darunter erhellt wird.

DIE RED ENGINE 3

Bislang arbeitete CD Projekts hauseigene Engine noch mit einem DX9-Renderer, bei Release wird der Grafikmotor aber voll auf DX11 ausgelegt sein. Die Grafikhighlights im Überblick:

- Dank DX11 aufwendige Berechnungen und Effekte wie Tessellation, MSAA und Global Illumination
- Extrem große Sichtweiten dank eines neuen Streaming-Systems
- Eine Physik-Engine sorgt unter anderem für realistische Simulationen von Stoffen, Flüssigkeiten und Zerstörungseffekten
- 96 Kampfanimationen für Geralt (es waren ca. 20 in **The Witcher 2**)
- Neues Wettersystem
- Stark verbesserte Gesichtsanimationen

bung als Waffe hergibt. Das mag zwar cool klingen, doch in der Praxis verläuft das Gefecht trotzdem recht gewöhnlich: Ein bisschen ausweichen, ein wenig zuhauen, schon liegt der Feind am Boden. Quest gelöst, Riese tot, Hjalmar gerettet –das Ende unserer Präsentation.

Geralts weiter Weg

Im Gespräch mit CD Projekt erfahren wir auch erste Details zur Charakterentwicklung: In **The Witcher 3** wird man mehr Statistiken im Charakterbogen sehen – Werte wie Schlagkraft, Lebenspunkte, Ausdauerregeneration und andere Attribute sollen außerdem verständlicher als im Vorgänger sein. Nach Levelaufstiegen verbessert man Geralt wieder über mehrere Talentbäume, in denen der Spieler die bekannten Bereiche – Schwertkunst, Alchemie und Zauberei – ausbaut. Auch Mutagene wird es wieder geben, man gewinnt sie etwa über die Monsterjagd. Allerdings erfüllen sie nun eine ganz andere Funktion: In **The Witcher 3** lassen sich Mutagene flexibel in drei Slots ein- und auswechseln und jedes davon gewährt Geralt eine neue, aktive Spezialfähigkeit. Die Entwicklung des Helden soll außerdem viel Zeit beanspruchen: Die Levelgrenze liegt derzeit bei Stufe 60, und nur wer fleißig Nebenquests löst, wird das Maximum erreichen. CD Projekt betont, dass **The Witcher 3** ein handlungsgetriebenes Spiel sei. Das bedeutet: Erfahrungspunkte verdient man vor allem über Quests, nicht über das ständige Meucheln immer gleicher Monster. Erfreulich: Die Levels der Gegner passen sich nicht an Geralts Charakterstufe an, es wird also viele Feinde in der Spielwelt geben, denen Geralt anfangs nicht gewachsen ist. CD Projekt lobt hier besonders die **Gothic**-Serie als gelungenes Vorbild.

Next Gen

The Witcher 3 soll erst 2014 erscheinen, und zwar zeitgleich für PC und für die kommende Konsolengeneration. Das dauert zwar noch ziemlich lang, doch wenigstens werden dann die veralteten PS3- und Xbox-360-Konsolen keine Rolle mehr spielen und die Entwicklung des Spiels in irgendeiner Weise bremsen. CD Projekt rechnet fest damit, künftige PC-Hardware an ihre Leistungsgrenzen zu treiben. Zudem versprechen die Entwickler, dem Interface der PC-Fassung diesmal mehr Aufmerksamkeit zu schenken – zum Beispiel werden derzeit zwei verschiedene Benutzeroberflächen eingebaut, eine für Gamepads und eine extra für PCs.

Eine riesige Spielwelt, 100 Stunden Quests, brandneue KI, zig verschiedene Entscheidungsmomente – CD Projekt hat sich so viel vorgenommen, dass einem angesichts der Dinge, die hier schiefgehen könnten, ganz schwindlig wird. Doch Marek ist zuversichtlich: „Es wird der letzte Teil unserer Trilogie – da muss einfach alles stimmen“. ❑

Menschliche Gegner tragen verschiedene Waffen und verhalten sich nicht immer gleich. Geralt kann solche Feinde gezielt entwaffnen oder verkrüppeln, aber auch Gnade soll eine Option sein – sofern sich ein Feind im Kampf ergibt.

„Potenzial ohne Ende, aber mit ebenso vielen Risiken“



Felix Schütz

Ich habe ja noch leise Zweifel, dass CD Projekt wirklich über 100 Stunden hinweg derart stimmungsvolle Quests, Dialoge und Orte aus dem Hut zaubern kann wie in unserer Demo. Aber aller gesunden Skepsis zum Trotz – die Stunde Gameplay, die ich bislang gesehen habe, war ausgezeichnet. Vor allem die verbesserten Kämpfe und die lebendigen Umgebungen haben mir gefallen und auch das stimmungsvolle Wikinger-Setting kann locker mit der Atmosphäre von **Skyrim** mithalten. Ich persönlich hätte zwar eigentlich keine offene Welt gebraucht, doch solange die Dramatik, die spannenden Entscheidungen und tollen Charaktere der Vorgänger nicht auf dem Open-World-Altar geopfert werden, soll's mir recht sein.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Nicht bekannt
ENTWICKLER: CD Projekt RED
TERMIN: 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**



Die Versorgungslager (rechts oben) liefern nur eine begrenzte Menge an Credits und sind daher hart umkämpft.

Von: Peter Bathge

Wie EA zahlungswillige Kunden mit einem vermeintlich kostenlosen Spiel und schicker Frostbite-Grafik ködert.

Command & Conquer

◀ Die Asian Pacific Alliance (APA) setzt wie ihr Vorläufer in **Generäle** auf Masse statt Klasse. Rotgardisten und die korpulenten Overlord-Panzer walzen den Gegner platt. Die Produktion verschlingt aber viel Öl.

Als wir Tim Morten Ende Januar in München treffen, sind wir ein bisschen enttäuscht. Sooo böse sieht der Senior Development Director des neuen **C&C** ja gar nicht aus! Der Vorstellung der wehklagenden Fans zufolge müsste Morten eigentlich auf Ziegenbeinen durch die Gegend stolzieren, Hörner tragen und Feuer speien.

Ist der nette Kerl mit der Brille also doch nicht der Teufel persönlich? Und läuten er, sein Arbeitgeber Victory Games und Publisher Electronic Arts mit **Command & Conquer** (ehemals **Generals 2**) etwa doch nicht die Free2Play-Apokalypse im Echtzeit-Strategie-Land ein? Wir begaben uns in einer frühen Alphaversion des Spiels auf Spurensuche.

Extra zahlen für den Solo-Spaß

Gratis online spielen, das verspricht **Command & Conquer**. Die kostenlose Basisversion des Spiels kommt bei Veröffentlichung mit vier Modi und Karten für bis zu sechs Spieler daher. Drei der Spielvarianten (Deathmatch, Domination und eine Koop-Disziplin namens Horde) sind dabei auf Mehrspielerduelle zugeschnitten, lediglich der Skirmish-Modus erlaubt Duelle gegen die KI. Eine permanente Internetverbindung ist in jedem Modus Pflicht. Eine Story-Kampagne fehlt derweil – die erscheint, wenn überhaupt, erst nachträglich und in Episoden. Kostenpflichtigen Episoden, versteht sich. Die Pläne gehen aber noch weiter: In ein paar Jahren könnten Sie in **Command & Conquer** auch die aus der **Tiberium**-Reihe bekannten Mammutpanzer oder die Killerdelfine aus **Red Alert** befehligen. Alles gesetzt den Fall, dass das Spiel ein wirtschaftlicher Erfolg wird.

Um das zu garantieren, setzen die Entwickler auf ein Prinzip, das Morton nonchalant „Pay or Grind" nennt: Entweder der Spieler bezahlt für Komfortfunktionen, optische Kinkerlitzchen, XP-Booster und das Recht, andere Generäle einzusetzen, oder er verdient sich diese per „Grind", also dem mühsamen und zeitlich aufwendigen Erspielen durch etliche gewonnene Duelle. Angesichts der Flut an unfairen Bezahlmodellen in Free2Play-Spielen (Stichwort: Pay2Win) dürften

„Wir wollen niemanden zwingen, sich irgendetwas zu kaufen."

PC Games: Vielen Spielern geht es auf den Keks, dass angeblich kostenlose Free2Play-Spiele darauf abzielen, den Kunden das Geld aus der Tasche zu ziehen …
Morten: „Generell sehe ich nichts Falsches darin, für ein F2P-Spiel zu zahlen. Wir alle fühlen uns gut dabei, Geld für etwas auszugeben, von dem wir wissen, dass es uns Freude bereitet, egal ob Box-Produkt oder Download-Spiel. Im Fall von Free2Play hat der Spieler sogar die Chance, den Inhalt zu testen, bevor er sich entscheidet, ob er Geld investiert."

Tim Morten ist einer der Chefentwickler bei Victory Games.

PC Games: Dafür gab es früher Demos.
Morten: „Betas sind die moderne Form der Demo. Das Spannende hieran ist, dass das Spiel mit der Zeit immer besser und besser wird, weil wir mehr Inhalte liefern und es mehr Möglichkeiten gibt, diese zu testen. Dabei überarbeiten und verbessern wir das Spiel ständig anhand der Rückmeldungen der Spieler."

PC Games: Victory Games hieß bis vor Kurzem noch Bioware Victory. Hat EA eingesehen, dass es damit eine falsche Erwartungshaltung bei den Spielern bezüglich des Story-Fokus von **C&C** geweckt hat?
Morton: „Die Restrukturierung unseres Studios und anderer Firmen wie Bioware Mythic hat mit den Veränderungen bei Bioware zu tun, unter anderem dem Abgang der Studiogründer Ray Muzyka und Greg Zeschuk. Wir fühlten uns privilegiert, dieses eine Jahr mit Bioware zusammenzuarbeiten und von ihnen zu lernen. Unter anderem haben uns die **Mass Effect 3**-Autoren dabei geholfen, die Hintergrundgeschichte unseres Universums zu entwickeln."

PC Games: Warum benötigt **C&C** eine permanente Internetverbindung? Und wie sieht es mit Mod-Unterstützung aus?
Morten: „Das Client-Programm, das Spieler herunterladen, unterscheidet sich stark von der Server-Software, welche die Online-Partien hostet. Die permanente Verbindung ist eine technische Notwendigkeit, um eine gleichbleibende Qualität zu garantieren. Andernfalls würde ein Spieler mit einer langsamen Internetverbindung den Spielfluss ausbremsen. Außerdem ermöglicht uns diese Serverstruktur automatische Updates der Clients. Ein Server im Hintergrund macht es zudem Cheatern schwer: Der Server ist die bestimmende Version der Spielwelt, sie bleibt somit unantastbar. Was Mod-Tools angeht: Bei der Veröffentlichung des Spiels wird es definitiv keine geben. Unsere Engine ist sehr komplex, also haben wir noch viel Arbeit vor uns, bis wir den Spielern zu gebrauchende Editoren anbieten können. Wir wissen aber um das Verlangen danach und sind gespannt, was die Leute in Zukunft entwickeln."

PC Games: Welche Vorteile können sich Spieler mit dicker Brieftasche kaufen?
Morten: „Wir bieten Gegenstände aus drei Kategorien an: Die Generäle erweitern die Grundfraktion um je einen einzigartigen Spielstil. Wer gerne schwere Einheiten kommandiert, für den wäre jemand wie der Lasergeneral samt seiner Laserpanzer eine gute Wahl. Mit einem Stealth-General dagegen schlüpft es sich leichter hinter die feindlichen Linien. Ein General ist nicht mächtiger als der andere, sie spielen sich nur unterschiedlich. Dann sind da optische Veränderungen, die sich nicht auf das Gameplay auswirken. Und schließlich Komfortfunktionen, etwa schnellerer Erfahrungspunktegewinn. Alle Objekte, die das Gameplay verändern, lassen sich durch grinden erreichen – oder aber schneller, indem man dafür zahlt. Wir wollen niemanden zwingen, sich irgendetwas zu kaufen, aber natürlich sind wir glücklich, wenn sie es tun."

die wenigsten Spieler diese Entscheidung begrüßen. Zwar soll das Matchmaking verhindern, dass ein mit Bezahlvorteilen ausgestatteter Käufer einen Gratis-General in Grund und Boden stampft, dennoch bleibt ein übler Nachgeschmack.

Die Free2Play-Schiene, die Victory Games fährt, hat einen weiteren Haken: Wenn das Spiel gegen Ende des Jahres als offene Beta an den Start geht, ist es bei Weitem noch nicht fertig. Das Studio gedenkt von vornherein, einige Features erst später nachzuliefern. Darunter etwa die Möglichkeit, Partien aufzuzeichnen, zu speichern und später wieder zu laden. Fans sollten zudem Hoffnungen auf einen Karteneditor oder gar Mod-Unterstützung begraben, einstmals ein Muss im Strategie-Genre: Von Fans erstellte Levels würden in Konkurrenz zu kostenpflichtigen Inhalten von Victory Games und EA treten und dürften den Firmen somit ein Dorn im Auge sein.

Schön klassisch

Doch **Command & Conquer** besteht natürlich nicht nur aus seinem abscheulichen Geschäftsmodell, es ist auch ein Spiel: ein mit Frostbite-Grafik aufgebrezeltes **C&C: Generäle**. Victory Games hat nur behutsame Änderungen am zehn Jahre alten Original vorgenommen. Noch immer balgen sich drei Fraktionen um die Kontrolle von Krisenregionen: Die Rolle der USA übernimmt neuerdings die EU und statt der Chinesen greift eine Allianz asiatischer Staaten in den Konflikt mit den Terroristen der GLA ein.

Der Basisbau ist serientypisch: Mit Arbeitern, Bulldozern oder Kränen errichten Sie Forschungslabore, Flammenwerfertürme, Raketenstellungen, Fabriken, Flugfelder und Baracken. Das nötige Geld dafür beschaffen Lkws, Knechte oder Helikopter wie gehabt aus Versorgungsdepots, nebenbei fördern Sie neuerdings Öl. Die drei Fraktionen weisen kleine Unterschiede auf: Die Kraftwerke der EU versorgen nur Gebäude im Umkreis mit Strom, die GLA verfolgt zwei parallele Entwicklungspfade (konventionelle Kriegsführung und Giftstoffe), die APA stellt leichte und schwere Fahrzeuge in zwei verschiedenen Fabriken her.

Dank jeder Menge Upgrades individualisieren Sie Ihre im Eiltempo einberufene Armee: Sollen automatische Drohnen Ihre Aegis-Panzer reparieren? Pflanzen Sie

◀ Die Global Liberation Army (GLA) kämpft mit Selbstmordattentätern und Tarneinheiten.

▶ Die Luftwaffe und futuristische Railgun-Panzer bilden das Rückgrat der Europäischen Union (EU).



Die Kamera schwebt ähnlich nah über dem Geschehen wie in **Generäle** oder **Starcraft 2** und lässt sich nicht drehen.

Unterschiedliches Terrain
Bisher haben wir ausschließlich Schlachtfelder auf dem afrikanischen Kontinent gesehen. Die alternativen Skins für diesen asiatischen Panzer verraten, dass es im fertigen Spiel unter anderem auf schneebedeckten Karten rundgeht.

Infanterie
Fußtruppen (wie dieses asiatische Inferno Squad) bestehen pro Einheit aus mehreren Soldaten und besetzen auf Wunsch neutrale Gebäude.

Superwaffen
Alle drei Fraktionen setzen auf die aus **Generäle** bekannten Massenvernichtungswaffen: Die APA verschießt Atomraketen, die EU befehligt einen Satelliten mit Laserkanone und die GLA entfesselt den gefürchteten Scud-Raketensturm.

Errichtete Bauwerke wachsen liebevoll animiert aus dem Boden – und lösen sich bei ihrer Zerstörung in Hunderte herumwirbelnde Einzelteile auf.

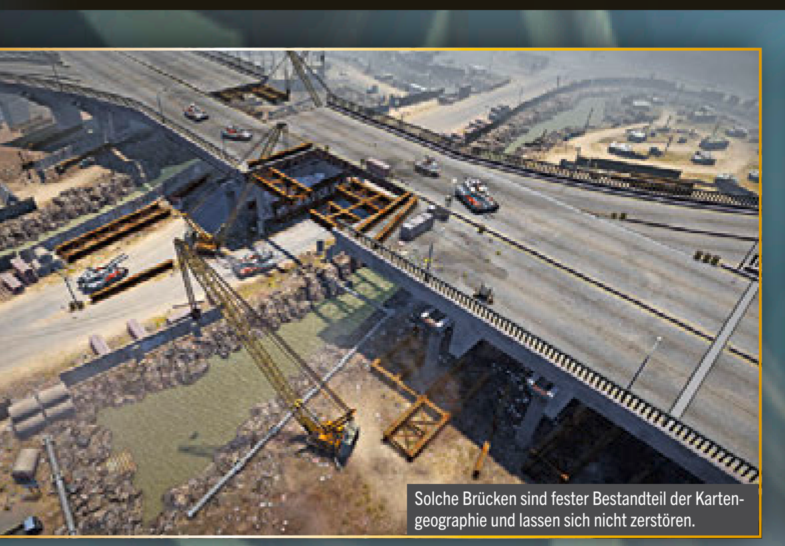
auf Ihren Overlord-Tank eine Gatling, einen Bunker für Infanteristen oder einen heilenden Propagandaturm? Rüsten Sie Ihre Raketenwerfer mit Nuklearsprengköpfen auf? Ein neuer Kniff: Ähnlich wie in **Starcraft 2** gibt es Unterstützungseinheiten, deren Spezialfähigkeiten Sie manuell aktivieren. So erhöht der Firefly-Hubschrauber Panzerung und Schaden verbündeter Bodentruppen. Überhaupt orientiert sich **Command & Conquer** dezent an Blizzards Strategie-Perle: Die Schlachten sind eine Spur schneller und hektischer als im Original, das Stein-Schere-Papier-Prinzip wird konsequenter umgesetzt, der beliebte Tank-Rush funktioniert nicht mehr ohne Weiteres. Defensive Spieler befinden sich in der Alpha zudem im Nachteil, da Abwehrtürme wenig Schaden aushalten.

Kein Generäle ohne Generäle

Wie im Original sammeln Einheiten Erfahrung und steigen im Level auf. Das gilt auch für den bei Partiebeginn ausgewählten General. Die virtuellen Feldherren gewähren Ihnen in einem Match Zugriff auf sechs einzigartige Skills. Damit lassen Sie etwa Bomben auf feindliche Stellungen herabregnen, setzen eine Aufklärungsdrohne ein, um den Nebel des Krieges zu lüften, oder reparieren alle Einheiten im Wirkungsbereich.

Der Spieler selbst sammelt ebenfalls mit jeder absolvierten Partie Erfahrung, steigt im Level auf und schaltet die erwähnten Annehmlichkeiten frei – darunter auch stärkere Generäle mit anderen Schwerpunkten. Eventuell erhalten Sie in höheren Levelstufen sogar Zugriff auf zusätzliche Einheiten, auf die Anfänger verzichten müssen – eine potenzielle Gefahr für ein faires Balancing.

Gute Nachrichten gibt es derweil von der Technik-Front: **Command & Conquer** macht Schluss mit Peer-to-Peer, also der fehleranfälligen Direktverbindung zwischen zwei oder mehr Spielern. Stattdessen laufen die Partien über zentrale Server ab, was die Gefahr von falsch gewerteten Spielabbrüchen reduzieren sollte. Zumindest solange die Server laufen. Denn wenn sich **C&C** nicht rentiert, kann EA jederzeit den Stecker ziehen. Das wäre dann wahrhaft teuflisch. ❑



Solche Brücken sind fester Bestandteil der Kartengeographie und lassen sich nicht zerstören.

„Bietet eingeschworenen Generäle-Fans keinen Grund zum Wechseln."



Peter Bathge

Die gespielte Alphaversion befand sich noch in einem frühen Zustand, Wegfindungsmacken, fehlende Skills und Spielabstürze inklusive. Zum Beta-Start läuft **C&C** sicher runder, die Mischung aus **Generäle**-Einheiten und **Starcraft 2**-Taktiken wirkt schon jetzt solide. Das ändert aber nichts daran, dass der Horde-Modus, in dem zwei Spieler zehn Runden lang einen KI-Widersacher beharken, die einzige Neuerung im Vergleich zum Uralt-Vorbild ist. Der Rest ist ein aufgehübschtes **Generäle** ohne Einzelspielermodus, dafür aber mit einem Finanzierungsmodell aus der Hölle. Feldherren-Fähigkeiten gegen Knete, zig Features erst nach Release, Story-DLCs: Wenn das die PC-Zukunft ist, dann beschäftige ich mich bald lieber mit Brettspielen.

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Victory Games
TERMIN: 2013

EINDRUCK **OKAY**


SHARKOON
10 YEARS
SINCE 2003
Sharkoon
unleash
the dragon in you
DRAKONIA
GAMING LASER MOUSE
Entfessle den Drachen in dir – mit der DRAKONIA Gaming-Maus – und nutze ihr gewaltiges Potenzial:
5000 DPI
11750 FPS
150 IPS
Avago 9500 Laser-Sensor
11 programmierbare Tasten
4-Wege-Scrollrad
Weight-Tuning-System
Interner Speicher für Benutzerprofile
VIDEO
Become a Fan on
Facebook
GET READY TO RULE THE GAME
www.sharkoon.de

▼ Fahrzeuge fahren neuerdings auch rückwärts, um so dem Feind nicht die schwach gepanzerte Hinterseite zuzuwenden.

Flugzeuge eignen sich kaum zur Aufklärung. Geraten die Piloten überraschend ins feindliche Flakfeuer, befehlen Sie per Evac-Button den schnellen Rückzug.

Wargame: Airland Battle

Von: Peter Bathge

Das Add-on zur hochkomplexen Strategiesimulation lässt einen fliegen: Sie.

Zu Beginn ein Ratespiel: Was haben Sie im Strategie-Underdog **Wargame: European Escalation** (PCG-Wertung in Ausgabe 04/12: 78) vermisst? Halt, verraten Sie es uns nicht! Wir haben Ihre Antwort mit unseren telepathischen Fähigkeiten nämlich bereits auf eine Auswahl von drei Möglichkeiten eingegrenzt:
a) eine spannende Solokampagne
b) ein komfortables Interface
c) Flugzeuge
Na, hatten wir recht? Ja? Dann dürfen Sie sich freuen: Das allein lauffähige **Wargame**-Add-on **Airland Battle** lässt alle drei Wünsche wahr werden. Und Sie brauchen dafür nicht einmal an irgendeiner ollen Lampe zu reiben!

„Wir müssen zugänglicher werden!“
Wohl kaum ein Entwickler kümmert sich so aufopferungsvoll um seine Fan-Gemeinde wie Eugen Systems: Die Spieler des strategisch anspruchsvollen Hauptspiels beschenkte das Pariser Studio 2012 mit mehreren kostenlosen DLCs. Für das erste vollwertige Add-on berücksichtigen Studiogründer Alexis Le Dressay und die Seinen zudem viele Spielerwünsche. Die klobige Benutzeroberfläche von **European Escalation** hat Eugen Systems deshalb kurzerhand über Bord geworfen und arbeitet derzeit an einem komplett neuen Interface. Dessen wichtigster Bestandteil ist das neue Hangar-Menü: Hier bekommen Sie für jede der über 750 (!) Einheitentypen im Spiel detailliert aufgeschlüsselt, wie gut sie sich im Vergleich zum Rest des Feldes schlägt. Auf unsere Anregung hin denken die Entwickler zudem über eine direkte Vergleichsfunktion zweier Soldaten, Fahrzeuge oder Jets nach.


In der von uns begutachteten Version verbraten die Flugzeuge Sprit und Munition in Rekordzeit. Dadurch taugen sie hauptsächlich für Präzisionsschläge auf durch Aufklärer ausgespähte Feindstellungen.


Siedlungen sind neuerdings in Distrikte aufgeteilt; stationierte Infanteristen wechseln automatisch die Stellung, je nachdem, aus welcher Richtung ein Angriff erfolgt. Das sorgt für dynamischere Häuserkämpfe.

DIE DYNAMISCHE KAMPAGNENKARTE

Schluss mit den (langweiligen) linearen Missionen aus European Escalation! Der Solofeldzug im Add-on besitzt Anleihen an Total War.

Sektorkontrolle
Die Karte umfasst 30 zu kontrollierende Gebiete. Eingenommene Häfen ermöglichen die Ankunft von Nachschubflotten und das Aussenden von U-Booten. Wer Flugfelder in seinem Besitz hat, greift auf Luftschläge und Flugzeuge zurück.

Spielablauf
Eine Runde auf der Karte dauert einen virtuellen Tag. Der Spieler verschiebt seine Armeen, solange die über genügend Initiative verfügen, und umzingelt gegnerische Kampfgruppen mit bis zu vier eigenen Bataillonen. Die entstehenden Schlachten tragen Sie wie gehabt in Echtzeit aus, eine Automatikfunktion gibt es nicht.

Darum geht's
Die Truppen des Warschauer Pakts marschieren 1984 in den NATO-Ländern Skandinaviens ein. Das Ziel: die Häfen an der Nordsee, die eine Offensive gegen die US-amerikanischen Nachschublinien ermöglichen. Als Befehlshaber einer der beiden Kriegsparteien haben Sie einige wenige Wochen Zeit, um den Konflikt für sich zu entscheiden.

Das politische Klima
Mit Siegen und Gebietsgewinnen verbessern Sie Ihr Ansehen im Heimatland. Dadurch erhalten Sie Nachschub und ordern Spezialangriffe, vom Fallschirmjägereinsatz bis zum Abwurf der Atombombe. Der Aufbaupart eines **Total War** entfällt dabei; Sie kümmern sich nur um Ihre Armeen. Ab und zu bringen Zufallsereignisse Ihre Pläne durcheinander.

Die Herren der Lüfte
Ja, richtig gelesen: Jets. Die fehlten im Hauptspiel; die 30 Karten des Add-ons sind nun endlich groß genug für den Luftkampf. Flugzeuge ordern Sie wie gewöhnliche Einheiten mit durch Sektorenkontrolle verdienten Kommandopunkten. Allerdings ist es zuvor nötig, einen der neuen Luftkorridore am Kartenrand zu erobern. Die Abfangjäger und Bomber steuern Sie wie jeden anderen Trupp. Unbeschäftigte Jets kreisen um ihren letzten Wegpunkt herum – bis ihnen der Sprit ausgeht. Dann fliegen sie zurück an den Kartenrand zum Auftanken; nach kurzer Wartezeit stehen die Flugzeuge erneut zur Verfügung. Neben einer Fülle an MiGs russischen Fabrikats befehligen Sie unter anderem auch den deutschen Tornado oder die AC-10 Thunderbolt, alle wahnwitzig detailliert nachgebaut bis hin zur letzten Sidewinder-Rakete.

Feldzug Zug um Zug
Damit diesmal auch im Einzelspielermodus Spaß aufkommt, haben die Entwickler einen spannenden Rundenmodus geschnitzt, der mit den Echtzeit-Schlachten eine ähnliche Symbiose eingeht wie in der **Total War**-Serie (siehe oben). Prima: Auf Wunsch ersetzt ein menschlicher Widersacher den KI-General als Ihr Gegenüber.

Nebenbei betreibt das Add-on noch reichlich Feintuning, am offensichtlichsten an der Optik: Weil die Schlachten rund um Skandinaviens traumhafte Fjorde und hohe Berge stattfinden, wirken die Landschaften diesmal weniger flach und eintönig. Das liegt auch daran, dass kräftigere Farben und detailliertere Bodentexturen zum Einsatz kommen. Eugen Systems lässt diese Behandlung auch acht Maps aus dem Hauptspiel angedeihen, die in der Erweiterung enthalten sind.

Spielerisch erwartet Sie eine differenziertere Steuerung von Versorgungs-Lkws: Wollen Sie Ihre Truppen nur betanken oder auch reparieren und aufmunitionieren? Dazu kommt eine verbesserte Wegfindung sowie klarer zu unterscheidende Einheitensymbole auf der herausgezoomten Übersichtskarte. ❑



Das Zoom-Feature ist weiterhin eine technische Meisterleistung: Ohne Stottern wechseln Sie von der Vogelperspektive in die Nahansicht, in der Sie sogar die Hitzewellen der Flugzeugdüsen erkennen.

„Die Entwickler haben sich die Kritik am Original zu Herzen genommen!" *Peter Bathge*

400 neue Einheiten (davon 150 Flugzeuge), vier frische Fraktionen (Kanada, US-Marines, Schweden und Norwegen) sowie 20-Mann-Schlachten im Online-Modus: Niemand kann Eugen Systems vorwerfen, das Add-on nicht mit genügend Inhalten zu befüllen. Neben Neuerungen wie dem Rundenmodus stimmen mich aber besonders die verfeinerten Elemente des Originals zuversichtlich: Wenn auch ich als Wehrdienstverweigerer endlich durchblicke, welcher Panzer am besten zu meinem Spielstil passt, macht die Zusammenstellung eines Armee-Decks gleich viel mehr Spaß. Zumal es diesmal einen Bonus für Eine-Nation-Streitmächte gibt – ja, selbst für die unfähige NVA!

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Deep Silver
ENTWICKLER: Eugen Systems
TERMIN: 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Neverwinter

In actionbetonten Kämpfen rücken Sie Ihren Gegnern mit mächtigen Waffen und Zaubersprüchen zu Leibe.

INFO ZUM SPIEL

Was unterscheidet Neverwinter vom Rollenspielklassiker Neverwinter Nights?

- **Neverwinter** ist ein Free2Play-MMORPG und keine Fortsetzung der Solo-Rollenspielreihe **Neverwinter Nights**.
- Das Kampfsystem ist actionorientiert und setzt auf Shooter-Steuerung anstatt auf taktisch pausierbare Gefechte.

Von: Stefan Weiß

Actionreicher Free2Play-Spaß im klassischen D&D-Universum

Mit der Schwertküste und der dort gelegenen Stadt Neverwinter (zu Deutsch Niewinter) aus dem bekannten Pen&Paper-Werk **Dungeons & Dragons** verbinden PC-Spieler viele unterhaltsame Rollenspielstunden. So zählen etwa die Serien **Baldur's Gate** und **Neverwinter Nights** zu den PC-Spiele-Klassikern der Fantasywelt Forgotten Realms. In diesem Frühjahr erleben Sie in **Neverwinter** die Rückkehr in die **D&D**-Metropole in Form eines Free2Play-Onlinerollenspiels.

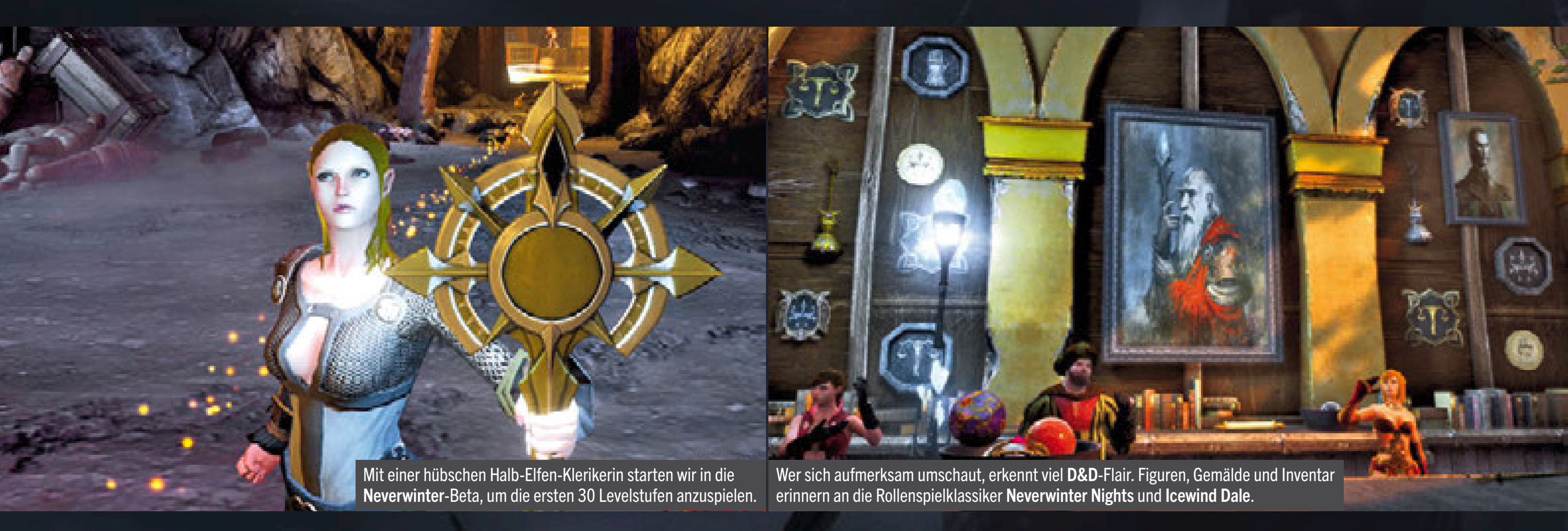
Vom Weltall aufs Fantasy-Festland

Entwickelt wird das MMORPG von Cryptic Studios, den Schöpfern von **Star Trek: Online**. Im Rahmen eines ersten Closed-Beta-Events haben wir uns an drei Tagen angeschaut, wie sich **Neverwinter** anfühlt und ob das actionorientierte Kampfsystem gut zur **D&D**-Vorlage passt.

Die Hintergrundgeschichte des Online-Rollenspiels knüpft rund 100 Jahre nach der katastrophalen, magisch verursachten Seuche in Niewinter an, mit der Sie zuletzt in **Neverwinter Nights 2** in Berührung kamen. Inzwischen befindet sich die Stadt im Wiederaufbau und muss sich auf eine neue Gefahr einstellen. Ein Untotenheer belagert die Mauern, Stadtviertel sind von marodierenden Orks und plündernden Banditen besetzt und im Umland treiben sich Gnolle und andere Unwesen herum. Genug Hintergrundstoff, um Fantasy-Helden zu beschäftigen.

Flotter Start auf bekanntem Terrain

Bei der Charaktererstellung dürfen wir auf eine Vielzahl vorgefertig-



Mit einer hübschen Halb-Elfen-Klerikerin starten wir in die **Neverwinter**-Beta, um die ersten 30 Levelstufen anzuspielen.

Wer sich aufmerksam umschaut, erkennt viel **D&D**-Flair. Figuren, Gemälde und Inventar erinnern an die Rollenspielklassiker **Neverwinter Nights** und **Icewind Dale**.

CHARAKTERENTWICKLUNG: SO VIEL DUNGEONS & DRAGONS STECKT IN NEVERWINTER!

Die Entwickler von Neverwinter nutzen eine stark modifizierte Version des D&D-Regelwerks (4. Edition).

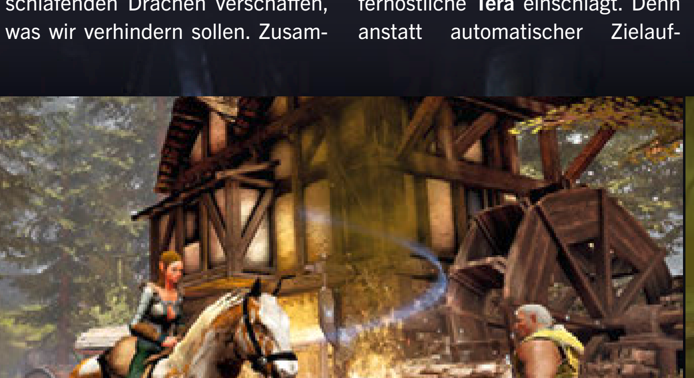
Bei der Charaktererstellung suchen Sie sich zunächst ein Volk aus. Für das Beta-Wochenende standen uns dabei die aus der Pen&Paper-Vorlage bekannten Rassen Mensch, Elf, Halb-Elf, Zwerg, Gnom und Tiefling zur Verfügung. Auch die Rasse der dunklen Drow-Elfen ist vorgesehen, war aber noch nicht spielbar. Typisch für **D&D**, besitzt jedes Volk eigene Boni, die auch in **Neverwinter** zum Einsatz kommen **1**. Ebenfalls klassisch würfeln Sie die Attributwerte aus, inklusive Wiederholfunktion (Reroll) **2**. Trickser-Schurke, Beschützender Kämpfer und Glaubenskrieger standen als spielbare Klassen zur Wahl. Kontrollzauberer und Zweihandkämpfer sollen noch dazukommen. Zwei weitere Klassen sollen später folgen, Druide und Barde wären denkbar. Die Startfähigkeiten der gewählten Klasse lassen sich in einem entsprechenden Informationsfenster ablesen **3**. Talentbäume zeigen, welche Skills, Zauber und Kräfte Sie wann im Verlauf der 60 Charakterstufen freischalten **4**.



ter Gesichter zurückgreifen. Wer etwas Zeit für die Gestaltung der äußeren Erscheinung seiner Figur mitbringt, tobt sich an den vielen Schiebereglern für Gesichts- und Körpermerkmale aus, selbst Details wie die Länge der Fingernägel sind skalierbar.

In Niewinter angekommen, erwartet uns mit Sergeant Knox der erste Questgeber. Er berichtet von finsteren Untoten, die sich gewaltsamen Zugang zur Brücke des schlafenden Drachen verschaffen, was wir verhindern sollen. Zusammen mit zwei KI-gesteuerten NPCs machen wir uns an die gestellte Aufgabe. **Neverwinter** nutzt den Auftakt für ein ausführliches Tutorial. Zahlreiche Informationsfenster machen uns mit der Benutzeroberfläche vertraut. Das geschieht Stück für Stück, sodass wir einen guten Einblick in die zahlreichen Menüs bekommen. So durchblicken auch Genre-Einsteiger schnell das Kampfsystem, bei dem **Neverwinter** einen ähnlichen Weg wie das fernöstliche **Tera** einschlägt. Denn anstatt automatischer Zielaufschaltung per Schnelltaste – wie bei vielen MMORPGs üblich – gilt es, den Gegner mit der Maus punktgenau anzuvisieren. Sie scheuchen Ihre Figur per WASD-Steuerung durchs Geschehen, lassen mithilfe der linken und rechten Maustaste Attacken auf das anvisierte Ziel los. Dazu gesellen sich mit den ersten Levelaufstiegen auch die Schnelltasten für Ihre Skills beziehungsweise Zauber. Drei Slots stehen Ihnen dabei zur Verfügung (belegt mit der Q-, E-, und R-Taste). Aus dem mit Spielfortschritt wachsenden Repertoire legen Sie jederzeit fest, welche drei Talente Sie aktiv benutzen möchten.

Darüber hinaus lernt Ihr Charakter auch sogenannte „Daily Powers“, besonders mächtige Spezialaktionen, von den Sie zwei aktiv schalten und mit den Tasten „1“ und „2“ auslösen. „Daily Powers“ laden sich im Kampf immer wieder auf und sorgen für eine taktische Note beim Kämpfen. Unser Kleriker etwa lässt mit der Spezialaktion „Guardian of Faith“ eine besonders mächtige Attacke los oder sorgt mit



Schnell haben wir genügend Gold angespart, um uns ein schmuckes Reittier zuzulegen.



Unser zweiter Charakter war ein Zwergenkrieger, den wir als klassischen Tank spielten.

SELBST GESCHICHTEN SCHREIBEN: PER EDITOR DÜRFEN SIE DAS SPIEL MITGESTALTEN!

Neverwinter bietet den Spielern Zugriff auf ein Editortool, mit dem sich eigene Quests und Geschichten entwerfen und der Community zur Verfügung stellen lassen.

Über das Hauptmenü des Online-Rollenspiels lässt sich der sogenannte Foundry-Editor starten. Damit zimmern Sie Levels und Dungeons per Modulbauweise zusammen, bestimmen Gegner, legen Skriptereignisse und Dialoge fest **1**. Die jeweilige Belohnung passt der Editor passend zur gewählten Levelstufe automatisch an. Im Rahmen des ersten Beta-Wochenendes Anfang Februar konnten wir einige dieser Community-Quests anspielen. Im Foundry-Auswahlmenü **2** finden Sie Infos zur jeweiligen Quest sowie deren Bewertung durch die Spieler. Erfolgreiche Levelbastler sollen somit sogar Ingame-Währung erhalten. An den von Spielern generierten Content gelangen Sie entweder per Mausklick auf eine der vielen Nachrichtentafeln im Spiel **3** oder Sie rufen einfach das passende Menü mit der L-Taste auf. Die Idee ist cool und soll dafür sorgen, dass den Spielern nie der Nachschub an Abenteuern ausgeht.



„Hallowed Ground“ im richtigen Moment für einen Flächen-Heileffekt. Die Kämpfe fallen insgesamt recht temporeich aus, zumal Sie mit Ihrem Charakter direkt ausweichen können. Das ist zum Beispiel dringend ratsam, wenn sich der Boden unter den Füßen Ihres Kontrahenten flächig rot färbt, was eine bevorstehende Spezialattacke des Gegners kennzeichnet. Durch das actionlastige Kampfsystem entfernt sich **Neverwinter** ein gehöriges Stück von dem gemütlichen Rundenkampf der **D&D**-Vorlage, dessen muss man sich bewusst sein.

Die ersten Gefechte erledigen wir im Schnelldurchgang, normale Gegner (Mobs) haben den Charakteren nicht viel entgegenzusetzen, hier dürfen die Entwickler ruhig noch ein wenig den Schwierigkeitsgrad hochschrauben. Bei Bossgegnern muss man dagegen schon recht geschickt die aktive Steuerung einsetzen, um nicht zu viel Schaden einzustecken. Vor jeder Boss-Auseinandersetzung zeigt eine Kamerafahrt, mit was für einer Art Unhold Sie es zu tun bekommen. Hier offenbart **Neverwinter** seine etwas schwache und altbacken wirkende Technik, denn gerade die Animationen der Figuren sind nicht gerade als geschmeidig zu bezeichnen. In den Kämpfen kaschieren die Entwickler dies durch bunt inszenierte Effektgewitter. In größeren Gefechten sorgt dies allerdings für etwas Orientierungslosigkeit und man verliert den Überblick, wer gerade welchen Gegner angreift oder ob ein Heilzauber beim Mitspieler ankommt.

Städtetour in Etappen

Munter levelt sich unsere Klerikerin durch die in der Beta reichlich vorhandenen Questzonen. Diese sind recht übersichtlich gehalten und jeweils durch Ein- und Ausgänge miteinander verbunden. Eine große, zusammenhängende Spielwelt dürfen Sie nicht erwarten. Die Modulbauweise mit ihren vielen Ladebildschirmen erinnert stark an die **Neverwinter Nights**-Reihe. Das mag der eine oder andere schade finden, dennoch bietet dieses System einen interessanten Ansatz für zusätzliche Spielinhalte:

Ähnlich wie bei **Neverwinter Nights** integrieren die Entwickler von **Neverwinter** einen Editor ins

Ähnlich wie in **Star Wars: The Old Republic** dürfen Sie auch in **Neverwinter** NPC-Begleiter mit ins Abenteuer führen. Begleiter lassen sich ausrüsten und aufleveln.

Einmal pro Stunde dürfen Sie an einem Rastplatz ein Ritual abhalten. Dies gewährt temporäre Boni sowie einen kleinen Betrag an Ingame-Währung.

Zugriff auf Talente, Zauber und Spezialfähigkeiten haben Sie über das schlanke Schnelltastenmenü.

Entwickler Cryptic setzt beim Magiesystem auf knallige Zaubereffekte und lässt somit Erinnerungen an **Neverwinter Nights 2** aufkommen.

Spiel, mit dem die Community für reichhaltigen Quest- und Abenteuernachschub sorgen kann. Wie das geht, erläutern wir Ihnen im Kasten oben links.

Ordentliche Abenteuerkost

Die Quests selbst, die wir beim Anspielen der Beta erlebt haben, orientieren sich im Großen und Ganzen an Genre-Standards. Bring- und Hol-Aufgaben wechseln sich mit klassischer Dungeon-Ausräucherung ab – alles gut spielbar, aber noch ohne rechte Highlights. Hier vermissen wir noch etwas mehr Rollenspieltiefe oder auch Rätsel, von denen die Entwickler dank der **D&D**-Lizenz doch reichhaltig Gebrauch machen könnten.

Insgesamt fiel unser erster Beta-Ausflug in die Free2Play-Welt von **Neverwinter** unterhaltsam aus. Die actionreiche **D&D**-Variante macht Lust auf mehr. ❑

„Dungeons & Dragons im Actionstil? Funktioniert gut und unterhält!“

Stefan Weiß



Pool of Radiance, Eye of the Beholder, Baldur's Gate, Icewind Dale, Neverwinter Nights. Das **D&D**-Rollenspielwerk begleitet mich schon seit Jahren beim PC-Spielen. Das gewohnt anspruchsvolle Kampfsystem in einer auf Action getrimmten MMORPG-Variante zu erleben, hat mich überrascht – positiv. Auch wenn **Neverwinter** in technischer Hinsicht kein Meisterwerk ist und aufgrund der vielen Ladebalken nicht das Gefühl entsteht, dass man eine große zusammenhängende Welt bereist, fällt der gebotene Inhalt üppig aus. Am besten gefällt mir die Idee, dass per Foundry-Editor von Spielern erstellter Content spannende Quests ermöglicht.

GENRE: Online-Rollenspiel
PUBLISHER: Perfect World
ENTWICKLER: Cryptic Studios
TERMIN: April 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**


TOMB RAIDER
NORA TSCHIRNER
SPRICHT LARA CROFT!

Divinity: Original Sin

Von: Florian Emmerich/ Stefan Weiß

Koop-Abenteuer mit vielen Rollenspieltugenden.

Klassische Iso-Ansicht, rundenbasierte Kämpfe – **Divinity: Original Sin** kehrt zu den Wurzeln der Rollenspielreihe zurück.

Spaß muss im Mittelpunkt eines Spiels stehen und nicht die Rendite-Prognose eines Publishers. Das findet jedenfalls Swen Vincke, Firmenchef des belgischen Entwicklerstudios Larian. Und so werkeln die Belgier mit eigenen und durch Crowdfunding gestützten Finanzmitteln völlig unabhängig an ihrem Spielkonzept für **Divinity: Original Sin**, das wir uns beim Entwicklerbesuch in Gent angeschaut haben.

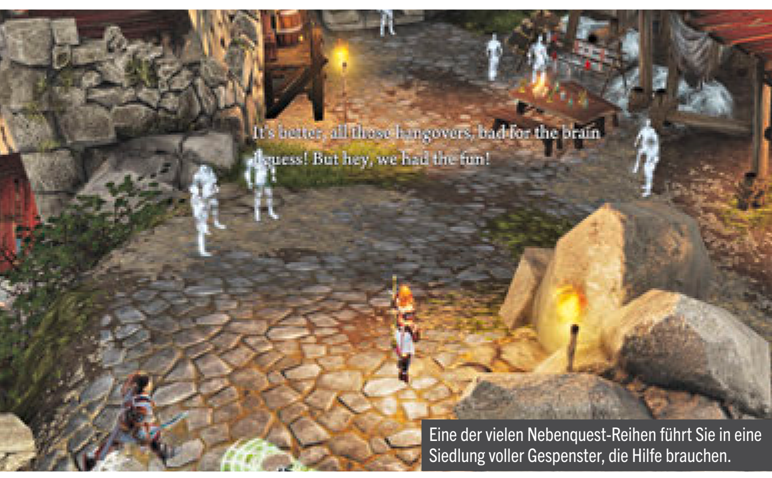
Kooperatives Spielen erwünscht

Ein Heldenduo, bestehend aus einem verurteilten Krieger und einer von den Toten auferstandenen weiblichen Schönheit, marschiert durch Rivellon, die malerische Spielwelt der **Divinity**-Reihe. Beide Figuren kontrolliert ein Solo-Spieler. Eine Klassenvorgabe existiert nicht, Sie als Spieler entscheiden, wie Sie die Charaktere entwickeln. Keine Lust, das alleine zu tun? Kein Problem, denn **Original Sin** legt Wert auf seinen Koop-Modus.

Sobald sich ein zweiter Spieler per „Drop-in-Fuktion" ins laufende Spiel einklinkt, übernimmt dieser die Steuerung der zweiten Figur. Neben den beiden vorgegebenen Hauptcharakteren lassen sich bis zu vier weitere Söldner anheuern, die allesamt auch von menschlichen Mitspielern kontrollierbar sind. Die Figuren gewinnen Ausrüstung und Erfahrungspunkte, die Summe der anfallenden Punkte wird dabei auf die Gruppe aufgeteilt, jeder bekommt den gleichen Anteil. Ins Dialogsystem im Spiel können jedoch nur die beiden Hauptfiguren eingebunden werden, die Söldner bleiben außen vor. In den Dialogen stehen ständig Entscheidungen auf der Tagesordnung. So stolpern unsere beiden Heldenfiguren etwa am Strand des Startgebietes über die sprechende Muschel Ishmael. Diese möchte zurück in den Ozean. Sie haben jetzt die Wahl: Entweder Ishmael kommt ins Meer oder in die Tasche, denn eine solches Objekt ist sicher ein kleines Vermögen wert. Entsprechend unserer Entscheidung verändern sich bestimmte soziale Charakterwerte, die jedoch noch nicht genau festgelegt sind. Genretypisch darf man dabei an Werte wie Gier oder Ehrlichkeit denken.

Meinungsverstärker

Widerspricht nun Spieler 2 der Entscheidung von Spieler 1, ermittelt ein vom Spiel ausgeführter Würfelwurf, wer gewinnt. Dabei sorgen Talente wie etwa Überzeugung für Boni. Jede der so getroffenen Entscheidungen hat Einfluss auf das Spielerlebnis, denn es gibt immer eine direkte Konsequenz oder eine, die erst später zutage tritt.



Eine der vielen Nebenquest-Reihen führt Sie in eine Siedlung voller Gespenster, die Hilfe brauchen.


Viele Objekte lassen sich werfen oder zerstören. Hier nutzen wir etwa ein Fass mit brennbarer Flüssigkeit, um damit ein kleines Inferno auszulösen.

INTERVIEW MIT SWEN VINCKE

PC Games: Glaubst du, euer Ansatz, ohne Publisher auszukommen, ist zukunftsweisend?
Vincke: „Ich hoffe, dass unser Weg der richtige ist, glaube aber an beide. Es gibt einen gewissen Grad an Präsentation, den viele Leute erwarten. Und der erfordert sehr große Investitionen – eben **Call of Duty**, **GTA**, **Max Payne**. Das sind unglaublich große Projekte, fast wie Hollywoodfilme. Deren Budgets sind riesig, ich habe noch kein Kickstarter-Spiel gesehen, das finanziell auch nur in die Nähe solcher Projekte kommt. Das klappt nicht mit Crowdfunding. Aber von


Swen Vincke ist CEO bei Larian Studios

Fans beeinflusste Spiele sind extrem wichtig und oft besser. Wir fragen unsere Fans seit 1997 regelmäßig in den Foren, was sie denken. So etwas passiert bei den meisten Publishern nicht mehr. Alles wird von Marketing-Strategen, von Community-Experten, von Entwicklungsspezialisten kontrolliert – alles Leute, die eigentlich wissen müssen, was die Spieler wollen. Und das Einzige, was sie nicht tun, ist, die Spieler zu fragen. Entwickler werden keine Entwickler, weil sie reich werden wollen, sondern weil sie etwas erschaffen wollen. Es befriedigt ungemein, wenn jemand deine Kreation spielt und damit Spaß hat.“

PC Games: Im Editor zum Spiel kann man Grafik und Sound nach Belieben einladen?
Vincke: „Ja … beim Sound gibt's aktuell ein Lizenzproblem aufgrund der Technik, die wir genutzt haben. Aber ich bin mir sicher, dass wir das lösen. Was Grafiken angeht: Ja, man kann reinladen, was man will, da gibt es keinerlei Grenzen.“

PC Games: Okay, also kann ich aus **Divinity: Original Sin** auch ein Science-Fiction-Spiel machen, wenn ich sehr engagiert bin.
Vincke: „Ja. Wir haben eine sehr starke, eine sehr durchdachte Engine erschaffen und man kann damit quasi eigene Spiele erstellen. Was anfangs fehlen wird, ist die Modifikationsmöglichkeit der Regeln. Man kann also eine eigene Welt, eigene Abenteuer, eigene Grafiken und Sounds einbauen, aber man kann beispielsweise nicht vom rundenbasierten Kampfsystem abweichen. Doch wenn wir erfolgreich sind, wird aus dem Editor quasi ein Rollenspiel-Generator. Denn Hand aufs Herz – wie viele Entwicklerstudios gibt's noch, die richtige Rollenspiele machen? Klar, dank Kickstarter wieder ein paar mehr, aber dennoch müssen wir auf die Communities setzen. Es werden einfach nicht mehr genug gute Rollenspiele gemacht.“

PC Games: DLCs oder Item-Shops gehören ja heutzutage schon fast zum Pflichtprogramm von Spielen. Wie denkst du darüber?
Vincke: „Ich hasse das! Ich habe DLCs immer gehasst und ich werde sie auch immer hassen. Wir werden das nie machen – zumindest nicht kostenpflichtig.

> „Ich habe DLCs immer gehasst und werde sie auch immer hassen.“
>
> Swen Vincke, CEO bei Larian Studios

Bei **Original Sin** packen wir den Editor ins Spiel. Wofür zur Hölle soll ich den Leuten denn dann noch Geld abknöpfen? Was ich mir vorstellen kann, ist eine richtige Erweiterung: Zehn Stunden Gameplay gegen Geld. Das ist okay.“

Wenig später treffen wir mit unseren Kämpfern auf ein paar Wachen, die uns prompt verhaften wollen. Wer sich dem fügt, gerät mit den Soldaten in einen Hinterhalt plötzlich auftauchender Orks. Wer sich weigert, muss seine Meinung mit blankem Stahl durchsetzen. Kämpfe finden übrigens rundenbasiert statt.

Ein Initiative-Wert bestimmt, wer zuerst zieht und wer anschließend dran ist. Jedem Protagonisten steht eine bestimmte Anzahl an Aktionspunkten zur Verfügung, die er für Laufen, Zauber oder Attacken einsetzen darf. Das ist nicht ganz so komplex, wie man es etwa aus Taktik-Spielen wie **XCOM: Enemy Unknown** kennt, denn ein Deckungssystem oder Spontanschüsse etc. gibt es nicht. Sehr wohl spielt es aber eine Rolle, ob Sie den Feind von vorne oder von hinten attackieren, besonders wichtig dabei sind Zauber, Buffs und Debuffs. So lässt unsere fesche Bogenschützin einen Regenschauer über unsere Gegner hereinbrechen, der dafür sorgt, dass der Boden rutschig wird, und die Kontrahenten stürzen lässt. So eine magische Dusche eignet sich auch, um Widersacher, die mit Feuer hantieren, ihrer Hitzequelle zu berauben. Zusätzlich wird noch der Boden nass – was wiederum einen Blitzschlag effektiv macht.

Elementare nutzen

Generell sorgt die Interaktion mit den Elementen für Abwechslung. Wer zum Beispiel keinen Regen-Zauber parat hat, erschafft eine Eiswand, die Gegner fernhält. Dies geschieht übrigens wie die meisten Zauber mit einer sehr schicken Animation: Ein schemenhafter, bläulicher Geisterdrache erscheint und bläst einen kalten Sturm zum Zielort. Anschließend schmilzt man das Frost-Gebilde mit einem Feuerball – schon gibt's wieder Wasser zum Elektrisieren. Der Nachteil eines Feuerballs: Er explodiert und schadet Freund, Feind und dem Zauberer selbst, wenn dieser zu nahe dran steht. Zum Schutz lässt sich jedoch vorher ein Feuerschild-Buff aktivieren, sofern man diesen beherrscht. Zusätzlich zu den Zaubern nutzen Sie im Kampf auch die Umgebung. Herumstehende Fässer, die verschiedene Flüssigkeiten enthalten, lassen sich aufnehmen, werfen und so zerbrechen – und wenn beispielsweise Öl darin ist, können Sie sich ausmalen, wie man das passend mit Gegnern und Feuer-Pfeilen kombiniert. Im Spiel lassen sich die Gegenstände vielseitig benutzen, so wie man es etwa aus **Skyrim** oder den **Divinity**-Vorgängern kennt. Ein Besen lässt sich als improvisierte Hiebwaffe einsetzen, Geschirr als Wurfobjekt und so weiter. Besonders pfiffig fanden wir die Idee mit dem Teleport-Pyramiden-Paar. Man lässt einfach eine der Pyramiden an einem beliebigen Punkt fallen. Mit der anderen beamt man sich direkt zur abgelegten Pyramide. Praktisch, denn da man die Teile auch werfen kann, lässt sich das prima nutzen, um beispielsweise über Mauern und Schluchten oder gar ins Badezimmer einer Dame zu gelangen – ja, auch Letzteres ist möglich!

Aber Vorsicht: Sie müssen stets aufpassen, dass Sie nicht von umherlaufenden Wachen an Orten aufgegriffen werden, an denen Sie nichts zu suchen haben, denn Einbrecher und Diebe sind unbeliebt. Da hilft Ihnen auch die kecke Nachfrage bei der Badenden, ob in der Wanne Platz für zwei sei, nicht weiter: Sie kreischt! Die hereinstürmenden Wachen fordern Sie nun scharf auf, das Weite zu suchen, sonst folgt eine Verhaftung. So kommt es, dass wir im Knast der Stadt Cyseal


Warum die hübsche Heldin im Spiel von den Toten auferweckt wurde, bleibt zunächst ein Rätsel.

SELBST GESCHICHTE SCHREIBEN: DER EDITOR MACHT'S MÖGLICH!

Rollenspieler haben stets Bedarf an neuen Abenteuern. Die Entwickler von Divinity: Original Sin wissen das und statten das Spiel daher mit einem leistungsstarken Editor aus.

Mit dem einfach zu bedienenden Editor-Werkzeug lassen sich Szenarien und ganze Abenteuer entwerfen. Über den Steam-Workshop können Sie diese dann der Community anbieten oder von anderen Spielern erstellte Inhalte bequem herunterladen.

Wer selbst als Level- oder Abenteuer-Designer tätig werden möchte, kann sich im Editor von **Original Sin** so richtig austoben. Dabei erschafft man im Nu eine eigene Levelkarte, per Mausklick „malt" man Objekte wie Bäume, Felsen, einen Fluss in die Landschaft, platziert darin Gegner und garniert das Ganze mit einem Gebäude. Jetzt weisen wir den Figuren ein Verhaltensmuster zu, beispielsweise dass sie Eindringlinge attackieren sollen, statten das Gebäude noch mit Möbeln aus – und fertig ist unser erster Levelabschnitt.



Wie in einem 3D-Grafikprogramm fügen Sie Objekte und Details in eine Levelkarte des Editors ein. Spiele wie **Skyrim** oder **Neverwinter Nights** haben immer wieder gezeigt, dass die Community auf solche Features begeistert reagiert und für steten Spielnachschub sorgt.

Dank des leichten Einstiegs motiviert der Editor dazu, ganze Welten zu entwerfen. Denn mit dem einfachen Häuslebauen ist das Design-Werkzeug längst nicht am Ende, Sie können mehrere Kartenmodule miteinander verbinden und so etwa eine ganze Fantasy-Welt erschaffen. Eigene Grafiken implementieren? Kein Problem, auch das lässt das Werkzeug zu. Somit können Sie sich ganz neue Szenarien ausdenken und sind dabei nicht mal auf das vorgegebene Fantasy-Setting der **Divinity**-Welt Rivellon beschränkt. Auch selbst geschriebene Quest-Texte erlaubt der Editor. Damit es nicht bei einfachen Sätzen bleibt, bietet das Dialogtool sogar die Möglichkeit, komplexe Wenn-dann-Abfolgen in Dialoge einzubauen. Die Entwickler wollen den Spielern damit größtmögliche Freiheit gewähren, sich ihre eigenen Rollenspiel-Wunschabenteuer zu erfüllen. Mit dem Editor – so hoffen die Entwickler – wird sich **Divinity: Original Sin** zum Modding-Dauerbrenner entwickeln und somit immer wieder für neuen Spielspaß sorgen. Studio-Chef Swen Vincke freut sich beispielsweise schon darauf, mit seiner Liebsten durch von Fans erstellte Kampagnen zu ziehen.

landen. Dort kann man nun versuchen, sich mit Gesprächsoptionen wie „Einschüchtern" oder „Schmeicheln" rauszureden, oder man hofft auf den Gefährten, der einen befreit. Denn die beiden Protagonisten können unabhängig voneinander durch die Spielwelt ziehen. Während der eine kämpft, vergnügt sich der andere im Bordell (wo man übrigens je nach gewählter Unterhaltungsdame mit einem Buff oder einer Krankheit belegt werden kann).

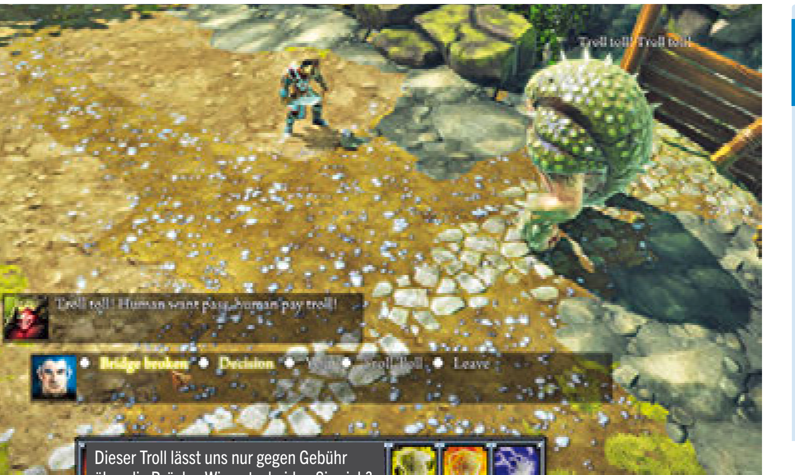
Quest-Paradies

Obwohl die Entwickler viel Mühe in ausgefeilte Spielmechaniken stecken, liegt der Fokus von **Divinity: Original Sin** ganz klar auf der Story und den Quests sowie den diversen Entscheidungen. Allein im Startgebiet, so verrät uns Studio-Chef Swen Vincke, gebe es mehr Nebenquests als im kompletten **Divinity 2: Ego Draconis**. Manche Aufgabe kann man auch erst bewältigen, nachdem der eigene Charakter mehr Erfahrung gesammelt hat, vorher kommt man beispielsweise partout nicht an einem kampfstarken Türsteher vorbei. Bei den Nebenaufgaben lehnen die Entwickler simple „Töte drei Wildschweine"-Aktionen strikt ab. „Jede Aufgabe muss Bezug zur Story haben", erklärt Vincke die Vorgabe.

So ziehen wir durch ein Waldgebiet und erfahren, dass eine Mine dort von Orks und Goblins besetzt ist. Es spinnt sich eine regelrechte Kampagne aus dieser einfachen Begebenheit, da die Unholde ein seltenes magisches Metall abbauen wollen. Wir können uns nun verkleidet in die Mine schleichen und den Ereignissen auf den Grund gehen, aufmüpfige Arbeiter zur Räson bringen und uns so mit den Grünhäuten gut stellen – oder wir befreien die Mine, erschlagen alles, was grün ist, und geben sie den ursprünglichen Besitzern zurück. Dabei kann sich dann herausstellen, dass diese Gesellschaft die Arbeiter ebenso harsch schikaniert. Durch solche Storydetails sorgen die Entscheidungen im Spiel stets für ein moralisches Abwägen.

Back to the Roots

Nach der Präsentation steht für uns fest, dass die Entwickler von Larian Studios es geschickt anstellen, klassische **Divinity**-Inhalte mit sinnvollen Neuerungen zu versehen, um daraus ein tolles Solo und Koop-Abenteuer zu stricken. Dazu dürfte der mitgelieferte Editor (siehe Kasten oben auf dieser Seite) für reichlich Community-Nachschub sorgen. ❑



Dieser Troll lässt uns nur gegen Gebühr über die Brücke. Wie entscheiden Sie sich?

„Vielversprechendes Rollenspielvergnügen für Enthusiasten!"

Stefan Weiß



Eine feine Sache, die sich Larian Studios da ausgedacht hat. Sich einfach mal auf gute, alte Rollenspieltugenden zu besinnen: Rundenbasierte Kämpfe und Storytiefe mit viel Entscheidungsfreiheit. Das klingt doch schon mal nicht schlecht. Dass beim Koop-Spiel allerdings nur zwei der maximal sechs teilnehmenden Spieler ins Dialogsystem eingebunden sind, finde ich schade, aber aufgrund der für die zwei Hauptcharaktere im Spiel ausgearbeiteten Story ist das wohl nicht anders machbar. Der versprochene Editor lässt mir schon das Wasser im Munde zusammenlaufen: Ich sehe mich schon nächtelang davorsitzen, um endlich zusammen mit dem Kollegen Schütz ein absurdes Rollenspielabenteuer zu entwerfen.

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Larian Studios
ENTWICKLER: Larian Studios
TERMIN: Oktober 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Von: Peter Bathge

Dieser Portal-Klon ist der reinste Horror. Aber nicht wegen des Schwierigkeitsgrads …



◀ Das hier ist Newton. Newton sieht nicht nur putzig aus, er erzeugt auch sein eigenes Magnetfeld und ist daher für die Lösung vieler Puzzles wichtig.

▲ Für das kühle Aussehen der farbenfrohen Testkammern mit ihren klaren Formen ist die Unreal-Engine 3 verantwortlich. Schaut gut aus!

Magrunner

Sagen Sie hallo zu Ihren neuen Nachbarn: Ithaqza, Fungi, Dhole, die Hunde von Tindalos und natürlich der Star, Cthulhu. Was, Sie wollen als Nachbarn keine Bande schleimiger Tentakelmonster, die den Hirnwindungen des Horror-Autors H. P. Lovecraft entsprungen sind? Dann suchen Sie sich besser ein anderes Ego-Puzzlespiel, mit dem Sie Ihre grauen Zellen trainieren! Denn **Magrunner** und der Cthulhu-Mythos sind unzertrennlich, so seltsam das im ersten Moment auch anmuten mag.

Geladen und … anders geladen

Alles beginnt ganz harmlos: In 45 anfangs blitzblanken Testkammern lösen Sie physikbasierte Rätsel, um den Ausgang zu erreichen. Ihr einziger Ausrüstungsgegenstand: ein Science-Fiction-Handschuh, der magnetische Kisten, Plattformen, Aufzüge und Katapulte entweder positiv oder negativ lädt. Die Ladung symbolisiert das Spiel durch eine rote und blaue Färbung: Gleichfarbige Elemente ziehen sich an, andersfarbige stoßen sich ab.

„Moment mal!“, mögen jetzt die Hobby-Physiker rufen. „In der Realität ist es doch genau andersrum!“ Stimmt. Aber im internen Beta-Test der Entwickler stellte sich heraus, dass dieses Konzept bei den Probespielern für Verwirrung sorgte. Waren wohl alles Schulschwänzer.

Zwischenstopp im Zwischenreich

Je weiter Sie in der durch vorgelesene Lovecraft-Sonette erzählten Geschichte voranschreiten, umso mehr dringt das Fantastische in die anfangs schnöde Welt der konträren Farben ein: Die Wände des Laborkomplexes bekommen Risse, Decken stürzen ein, düstere Statuen erscheinen und schließlich balancieren Sie auf schmalen Abgründen über im Weltraum schwebende Ruinen aus dem Reich des Cthulhu.

Woher der Horror kommt? Fanatische Anhänger des Tentakelgottes versuchen, Cthulhu in die Welt der Menschen zu ziehen, wie schon in unzähligen Büchern auf Basis der populären Horrormär geschehen.

Für den Spieler bedeutet diese schleichende Veränderung, dass er in der zweiten Hälfte des Spiels unter anderem auch gegen grässliche Dämonen antritt. Die blockieren Schlüsselstellen im Level wie zuvor die **Portal**-kompatiblen Geschütztürme; mit cleverer Magnetmanipulation und der einen oder anderen explosiven Kiste räumen Sie die Riesenkäfer, Tintenfischhunde und Fluginsekten aus dem Weg.

Stets an Ihrer Seite: Der mechanische Hund Newton, den Sie an Wände, Decken und Boden schießen. Entsprechend geladen, erzeugt der knuffige Köter sein eigenes Magnetfeld und hilft Ihnen bei der Lösung der Kopfnüsse. ❑



Gegen Ende der Kampagne wird das Leveldesign immer abgefahrener. Übrigens: Auch wenn dieses Bild etwas anderes suggeriert: Ihren Helden bekommen Sie im Spiel nie von hinten oder der Seite zu sehen.

„Bewährtes Knobelprinzip, herrlich verrückter Szenario-Mix!“

Peter Bathge



Es fällt leicht, **Magrunner** anfangs als simplen **Portal**-Klon abzutun. Aber erstens erinnert das kistenbasierte Spielprinzip mehr an den Konkurrenten **Qube** (PCG-Wertung in Ausgabe 02/12: 78) als an das immens erfolgreiche Valve-Spiel und zweitens hat **Magrunner** ein Ass im Ärmel: Cthulhu! Es ist ebenso befremdlich wie erfrischend, dieses grauenhafte Wesen und seine Helfershelfer in einem Puzzlespiel zu sehen. Noch bleibt aber abzuwarten, ob die Geschichte dazu ausreichend fesselt, um über den fehlenden Humor und Charme von Glados und Wheatley aus **Portal 2** hinwegzutrösten. Vielleicht punktet **Magrunner** ja dafür mit sanftem Grusel. Das richtige Personal dafür hat das Spiel auf jeden Fall!

GENRE: Puzzlespiel
PUBLISHER: Deep Silver
ENTWICKLER: 3AM Games
TERMIN: 2. Quartal 2013

EINDRUCK **GUT**

Das Schwarze Auge: Nordlandtrilogie

Von: Marc Brehme

Manchmal kommen sie wieder. Ein Pen&Paper-Klassiker wird kräftig aufgemotzt.



Für die **Nordlandtrilogie** typisch ist die Architektur im Wikingerstil, den die Entwickler des Remakes am hier gezeigten Abschnitt von Thorwal zeigen.





Die Häuser im originalen **Die Schicksalsklinge** (links) waren alle gleich gestaltet. Wer hier auf Erkundungstour war, verlief sich schnell. Der Look des Remakes (rechts) wird in Richtung **Legend of Grimrock** gehen und Retro-Flair versprühen. Die Bilder zeigen den aktuellen Stand der Entwicklung von Mitte Februar; Texturen und Vegetation werden laut Entwickler noch massiv überarbeitet.

▼ Ein Heldenduo, das nicht unterschätzt werden darf: Während der Zwerg mit seinem Eisenwalder in schneller Abfolge schießen kann, ist die Rüstung der Kriegerin mit einfachen Waffen kaum zu durchdringen.

Rundenbasierte Kämpfe und das Erkunden von Städten und Dungeons. Nach wie vor ist **Das Schwarze Auge** für viele Rollenspieler der Inbegriff des Pen&Paper-Rollenspiels. 1992 schuf Entwickler Attic Entertainment mit **Die Schicksalsklinge** für PC und Amiga den Beginn der **Nordlandtrilogie**, in die sich später noch **Sternenschweif** (1994) und **Schatten über Riva** (1996) einreihten. Gerade **Die Schicksalsklinge** war damals so nahe am Pen&Paper-Regelwerk, dass man sich ohne explizite **DSA**-Kenntnisse oder das Studium des dicken Handbuchs nicht an das Rollenspiel zu wagen brauchte.

Studiotour

Nun ist bei den Crafty Studios ein offizielles Remake der **Nordlandtrilogie** in Arbeit, das bereits im Sommer erscheinen soll. Unterstützt wird die österreichische Spieleschmiede, die bisher eher unbekannte Browserspiele entwickelt hat, von Johann Ertl alias Ivan Ertlov, der als Produzent fungiert und gemeinsam mit seinem Team von Homegrown Games (**Into the Dark**) für Dialoge und Balancing verantwortlich zeichnet. Ebenfalls in das Projekt involviert ist Jochen Hamma, der als Entwickler der ersten **DSA**-Serie bei Attic Entertainment auf die Übereinstimmung des Remakes mit der ursprünglichen Philosophie der **Nordlandtrilogie** achtet.

Sanft poliert

Bei der Neuauflage sollen zwar diverse Änderungen greifen, auf den ersten Blick soll das aber vor allem an der Präsentation der Titel deutlich werden; Inhalt und Hauptquest bleiben grundsätzlich unverändert. Allerdings arbeitet Johann Ertl gerade an „sanften Änderungen“ im Regelwerk. So sollen damals omnipräsente Sackgassen und frustrierende Kampfausgänge, die extremem Würfelpech geschuldet waren, sowie einige Design- und Balancing-Sünden ausgebessert werden.

Technisch setzt das Team auf die neueste Unity Engine und strebt einen „zeitgemäßen Look mit Retro-Feeling“ an. Erwarten Sie also keine Fantasy-Schlösser, wo im Original und laut **DSA**-Quellenbuch schlichte Tempel stehen, sondern stattdessen eher natürliche Tag- und-Nacht-Wechsel, ein Wettersystem sowie optische Schmankerl mit aktueller Shadertechnologie.

Die neuen Charakterbögen des Party-Rollenspiels sind übersichtlicher, intuitiver zu bedienen und wurden deutlich verschönert. Es gibt Dutzende Talente, wie Schlösserknacken, Zechen oder Betören.

DAS ORIGINAL



Die Nordlandtrilogie enthielt die DSA-Rollenspiele Die Schicksalsklinge, Sternenschweif und Schatten über Riva – bis heute Inbegriffe der Pen&Paper-Rollenspiele.

2008 brachte Jowood die drei Titel erstmals als Trilogie auf den Markt. Allerdings mit Bugs und ohne neue Features – ein Flop. 2011 stellte dann auch UIG die Trilogie mit CD-Musik, Expertenmodus und Bonusmaterial schon einmal in die Händlerregale. Jetzt kommt die Neuauflage.

Sparfüchsen, die vorab schon einmal günstig einen Blick auf die Originaltitel werfen möchten, seien die englischen Versionen empfohlen. Sie sind recht günstig unter dem Titel **Realms of Arkania** bei GoG.com zu beziehen – inklusive vorkonfigurierter DOSBox. Ein Doppelklick und das Spiel läuft – auch unter Windows 7 und 8.

Alles bleibt anders

Trotz Änderungen am Balancing werde das Spiel „nicht vercasualisiert, der Hardcore Zugang bleibt erhalten", verspricht Ertl. Allerdings gäbe es am Anfang Schützenhilfe für **DSA**-Neulinge. Die Komplexität der Spiele soll nicht nur bestehen bleiben, sondern in manchen Bereichen, etwa bei nutzbaren Talenten, sogar noch ein wenig ausgebaut sowie Menüführung und Bedienung komfortabler gestaltet werden. ❑

„Alter Wein in neuen Schläuchen? Wenn die Rezeptur stimmt, gern!"

Marc Brehme

Mehr als Sie jetzt auf diesen Seiten habe selbst auch ich noch nicht von der runderneuerten **Nordlandtrilogie** gesehen. Keine weiteren Screenshots, geschweige denn bewegte Bilder oder gar eine lauffähige Fassung. Die Urversionen der Spiele gelten als Rollenspiel-Referenz ihrer Zeit und die Aufmotz-Features klingen spannend. Schicke Grafik, frischer Sound, komplette Sprachausgabe, bessere Zugänglichkeit. Gepaart mit den 30 bis 50 Stunden Spielzeit pro Titel bei völliger Bewegungs- und Handlungsfreiheit – ja, ist denn heut' schon Weihnachten? Abzuwarten bleibt indes, wie eng man wirklich am Original bleibt und wie sich das überarbeitete Balancing dann tatsächlich auswirkt. Ich würde jedenfalls gern einmal eine spielbare Version sehen.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: UIG Entertainment
ENTWICKLER: Crafty Studios
TERMIN: 2. Quartal 2013

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

INTERVIEW MIT JOHANN „IVAN ERTLOV" ERTL

„Das Spiel wird von Grund auf neu entwickelt."

PC Games: Die Originalspiele wurden mit dickem Handbuch ausgeliefert, damit man sich auch als **DSA**-Neuling mit dem Regelwerk befassen konnte. In welcher Form helft ihr Einsteigern beim Remake?
Ertl: „Wir versuchen, so viel wie möglich mit Ingame-Erklärungen und Tooltips zu arbeiten, damit auch jemand, der noch nie etwas von **DSA** gehört hat, ohne wochenlanges Handbuchstudium losspielen kann."

PC Games: Wird es denn auch einen Expertenmodus in der neuen **Nordlandtrilogie** geben?
Ertl: „Die Frage sollte eher lauten, ob es noch einen Anfängermodus geben wird. Dieser war damals schon ein eher mauer Kompromiss. Wir arbeiten an einem erweiterten Expertenmodus ohne die gravierendsten Nachteile desselben in der Originalversion, aber da ist es noch zu früh, um fixe Entscheidungen zu treffen."

PC Games: Kannst du denn schon näher angeben, welche Talente es noch dazu geben wird?
Ertl: „Es werden Proben für jene Talente kommen, die man im Original zwar skillen, aber nicht sinnvoll oder zu selten einsetzen konnte. Talente wie Abrichten, Fahrzeuge lenken und Reiten waren de facto ein Grab für Steigerungsversuche. Auch gesellschaftlich haben wir beispielsweise die Bedeutung von Betören & Menschenkenntnis auf einen Level gebracht, der der Pen&Paper-Vorlage gerecht wird."

PC Games: Inwiefern habt ihr den Sound überarbeitet? Gerade was Musik- und Soundeffekte angeht, ist man ja als Rollenspieler inzwischen recht verwöhnt …
Ertl: „Das ist richtig, bei einem Rollenspiel muss es heute scheppern und krachen. Dass wir die Soundeffekte von damals für ein heutiges Game nicht mehr verwendet können, ist ganz klar. Der bekannte orchestrale Soundtrack soll – bis auf ein paar Neuinterpretationen – so gut wie möglich erhalten werden."

PC Games: Wird es eine überarbeitete bzw. auch eine neue Sprachausgabe geben?
Ertl: „Wir planen eine durchgehende Sprachausgabe, jedoch haben wir dafür etwas ganz Besonderes in unseren Visionen skizziert, das wir jetzt noch nicht verraten wollen und können."

PC Games: Sind zusätzliche Charaktere oder anderes Bonusmaterial vorgesehen, wie es schon in der Heldenedition der Fall war?
Ertl: „Es ist ja kein Geheimnis, dass das neu erschaffene Bonusmaterial (Charaktere und Storys) der Heldenedition von mir erstellt worden war. Das ist also garantiert mit an Bord. Aber ich habe in dieser Hinsicht für das Remake noch so manches Zusätzliches in meinem geistigen Köcher."

PC Games: Auf diversen **DSA**-Boards gibt es ja recht lange Bug-Listen, die teilweise den Spielfortschritt unmöglich machen. Habt ihr euch dieser Bugs angenommen und sie komplett gefixt?
Ertl: „Das Spiel wird von Grund auf neu entwickelt – der bestehende Source Code ist bestenfalls Datenquelle, meistens jedoch nur Inspiration. Wir haben natürlich die bekannten Stolperfallen (die teilweise wirklich Absicht waren) ins Visier genommen und beseitigt. Der Computer



Johann Ertl aka „Ivan Ertlov" ist Produzent der neuen **Nordlandtrilogie.**

wird sich nicht mehr ohne Savegame neu starten, weil man eine moralisch fragwürdige Entscheidung getroffen hat. ;-)"

PC Games: In **Die Schicksalsklinge** gab es ein dem Spieler verborgenes Tages-Zeitlimit, bis zu dessen Ende die Hauptstoryline beendet sein musste – andernfalls erschien der Game-Over-Bildschirm. Bleibt das in der Neuauflage auch so bestehen?
Ertl: „Die Hauptquest wird weiterhin innerhalb eines gewissen Zeitraums zu erledigen sein, aber den unsichtbaren Counter mit der überraschenden „Die Schicksalsklinge wurde gefunden. Game Over"-Meldung ersparen wir unseren Spielern."

PC Games: Level-Karten sind für die **Nordlandtrilogie** ja ein wichtiger Bestandteil gewesen, wie habt ihr diese Funktion in der Neufassung überarbeitet?
Ertl: „Das will ich erst in einigen Wochen endgültig erläutern, aber die Karten sind nach wie vor ein wichtiger Bestandteil. Damals war Automapping noch seltener Luxus, heute ist ein erweitertes Automapping Pflicht."

PC Games: Wird es den „Esst mehr Käsetoast!"-Running-Gag aus Teil 1 auch im Remake geben?
Ertl: „Diesen und viele andere mehr!"

Lautlos, tödlich und in schickes Nachtschwarz gehüllt: So präsentierte uns Ubisoft den neuen Sam Fisher.

Splinter Cell: Blacklist

Von: Robert Horn

Auf zur Schadensbegrenzung: Ubisoft zeigt Sam Fisher endlich so, wie ihn alle sehen wollen.

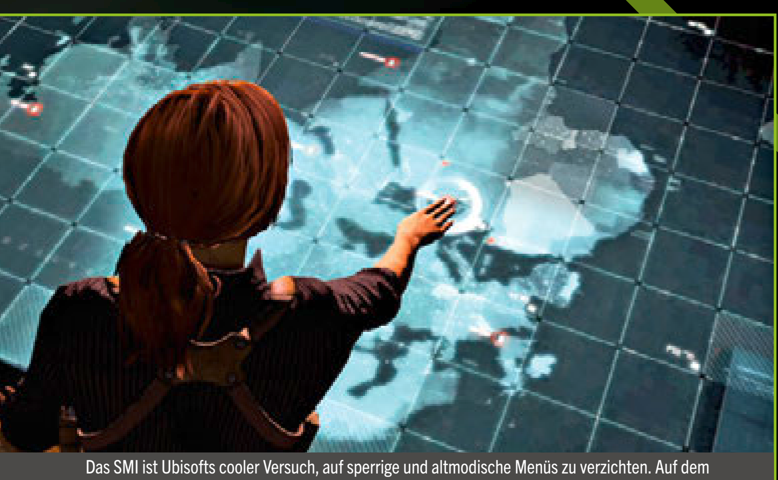
Ubisofts berühmtester Geheimagent Sam Fisher hat ein Problem: Er hat sich selbst den Ruf versaut. Das lag vor allem an seinem Auftreten auf der Spielemesse E3 im Sommer letzten Jahres: Sam Fisher zeigte sich als brutale Kampfmaschine, metzelte sich kaltblütig mit Messer und Schusswaffe durch Gegnerhorden, folterte, steuerte Kampfdrohnen und orderte verheerende Luftschläge. Die Spielergemeinde war empört. Das soll toll sein?

Das war nicht so gemeint!

Das war natürlich alles nur Show. Ubisoft ist klug genug, nicht eine seiner wichtigsten Marken mit austauschbarem Actiongedöns schwungvoll gegen die Wand zu fahren. Natürlich beherrscht Sam Fisher all seine alten Schleichtricks, natürlich schaltet er Gegner lautlos aus, hangelt, klettert und kriecht ungesehen durch die finstersten Winkel der Welt. Man mag von Ubisofts Marketing-Gag („Wir brauchen Aufmerksamkeit! Egal wie!“) halten, was man will, aber wenn Sie sich Sorgen um die **Splinter Cell**-Reihe gemacht haben, sei Ihnen versichert: Das Gameplay von **Blacklist** bleibt serientreu und macht kaum etwas anders als der Vorgänger **Conviction**. Das wissen wir, denn wir haben's gespielt. In Paris, genauer gesagt. Dorthin hat uns Ubisoft eingeladen, um uns in zwei Missionen den Untergang der Welt verhindern zu lassen. Auf dem PC übrigens, die Konsolenfassungen waren noch nicht so weit.

Alle Mann an Bord

Als Ausgangspunkt unserer Missionen dient in **Blacklist** Sam Fishers persönliche fliegende Festung, die Paladin. Das riesige Transportflugzeug ist die Basis der Fourth-Echelon-Organisation, an deren Spitze Sam steht. Fourth Echelon soll sich, reichlich klischeehaft, einer geheimnisvollen terroristischen



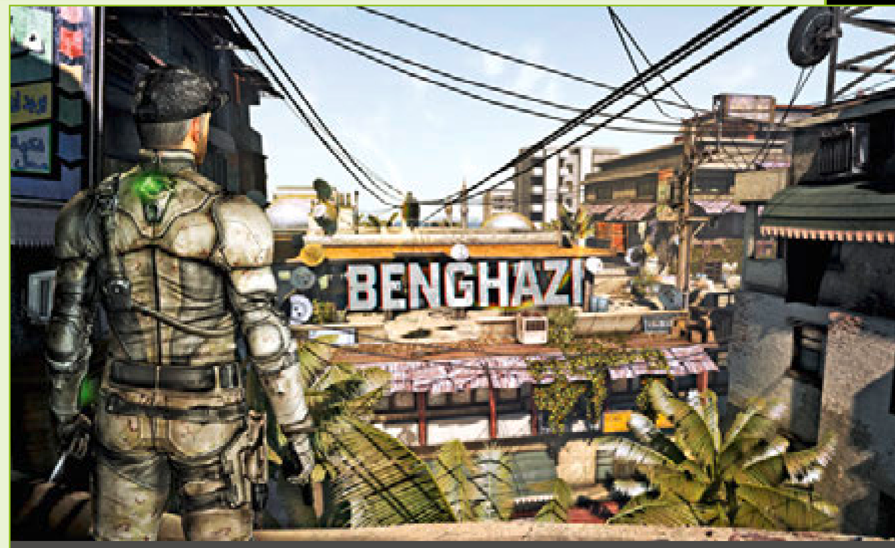
Das SMI ist Ubisofts cooler Versuch, auf sperrige und altmodische Menüs zu verzichten. Auf dem riesigen, interaktiven Tablet-Tisch sehen Sie alle wichtigen Informationen.



Wie schon im Vorgänger projiziert das Spiel wichtige Missionsziele ziemlich stylish in die Spielwelt. Sie sehen also: Sam wird auch in London unterwegs sein ...

WIEDERSEHEN MIT ALTEN FEINDEN

Während Sam versucht, die Welt erneut vor fiesen Terroristen zu beschützen, trifft er immer wieder auf alte Bekannte. Nicht alle davon hat er in besonders guter Erinnerung:



In Libyen trifft Sam auf einen alten Feind, den er nur zu gerne tot sehen würde. Der hat allerdings wichtige Informationen, so dass Sam gezwungen ist, eventuelle Rachegedanken erst einmal zu verdrängen.

Achtung, kleiner Spoiler: Auf der Jagd nach der Terrorgruppe der „Engineers" erhalten Sam und sein Team den Hinweis, dass ein Informant bereit ist, wichtige Informationen über die geheime Organisation preiszugeben. Er wird zurzeit vom CIA in einem Savehouse in Bengasi, Libyen, festgehalten und vor den Fängen der Engineers beschützt. Der Überläufer ist niemand Geringeres als Andriy Kobin, ein berüchtigter Waffenhändler und Intimfeind von Sam Fisher. Im Vorgänger, **Splinter Cell: Conviction**, hatte Kobin behauptet, Fishers Tochter umgebracht zu haben. Der Auftrag dazu kam von Sams früherem Arbeitgeber, Third Echelon. Sam erwischte Kobin mehrfach, musste ihn aber jedes Mal entwischen lassen. Am Ende von **Conviction** war unklar, ob Kobin noch lebt. Jetzt sieht sich Fisher gezwungen, Korbin am Leben zu lassen, da er die einzige Verbindung zu den Engineers ist. Sams Mission führt ihn also nach Bengasi, wo das Savehouse gestürmt ist und die CIA-Leute tot sind. Sam folgt der Spur der Entführer quer durch die Stadt und rettet den verzweifelten Kobin schließlich aus der Folter der Terroristen. An Bord der Paladin findet der Verbrecher dann ein permanentes Quartier hinter Schloss und Riegel …

Bedrohung aus dem Nahen Osten entgegenstellen: Eine Gruppe, die sich Engineers nennt, droht damit, Erste-Welt-Länder ins Chaos zu bomben. Patrioten-Sam mag das natürlich nicht. Also stellt er seine eigene Crew zusammen – darunter die aus den Vorgängern bekannte Agentin Anna „Grim" Grímsdóttir –, kleidet sich selbst in modisches Nachtschwarz und geht der Sache auf den Grund.

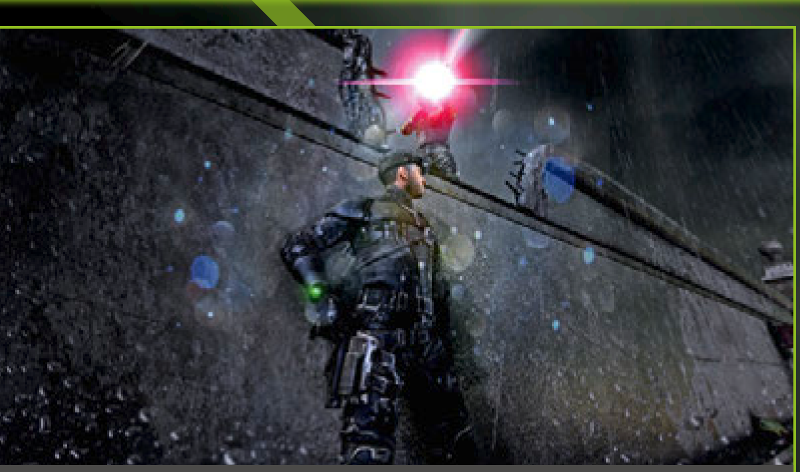
Hightech-Kram

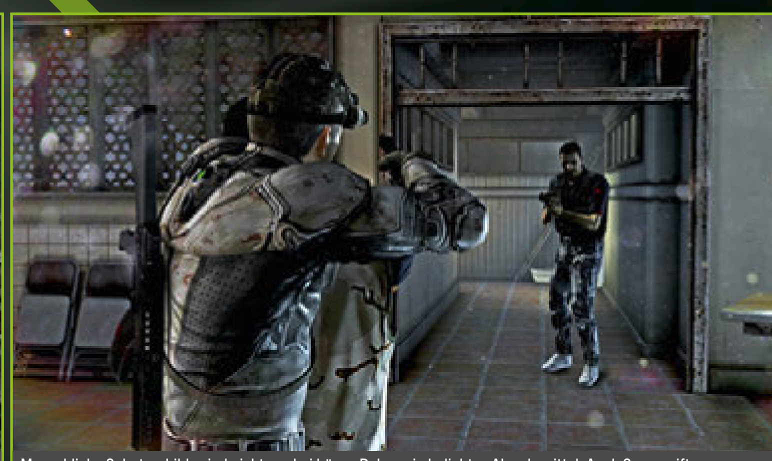
An Bord der Paladin können Sie sich in der Haut von Sam Fisher frei bewegen, das Flugzeug erforschen und mit Ihren Teammitgliedern eine Runde reden. Mittelpunkt des Flugzeuges ist ein riesiger Tisch mit Touch-Oberfläche, das sogenannte SMI (Strategic Mission Interface). Die interaktive Oberfläche dient Ihnen dazu, alle verfügbaren Missionen zu betrachten, darunter nicht nur die Kampagneneinsätze, sondern auch Koop-Missionen oder Mehrspieler-Kampfgebiete.

Außerdem, so die Vorstellung der Entwickler (in unserer Version funktionierte das noch nicht), sollen Sie dort auch sehen können, was Ihre Freunde gerade treiben und wie lange sie zum Beispiel in welcher Mission gebraucht haben. Das SMI soll somit alle Spielinhalte miteinander verknüpfen und altmodische Menüpunkte ersetzen. **Splinter Cell** Interactive! Auch sonst ist alles miteinander verbunden. Egal was Sie spielen – Einzelspieler, Koop oder Mehrspieler – so verdientes Geld steht Ihnen immer und überall zur Verfügung. Wofür Sam das braucht? Na, um sein Flugzeug zu pimpen!

Aufrüsten extrem

Die Paladin, Sams Kommandozentrale, können Sie an vielen Stellen aufbessern und sich so handfeste Boni erkaufen. Erweitern Sie etwa das Cockpit, bekommt Sam in seinen Einsätzen ein kleines Radar, das Feindbewegungen anzeigt. Das lässt sich sogar noch um eine Stufe erweitern. Bauen Sie die Krankenstation um, erholt sich der Geheimagent in den Missionen schneller von schweren Treffern (der typische, rote Bildschirm). Oder Sie verschaffen Sams Mitarbeiter Charlie Cole eine größere Werkstatt und dürfen fortan mit experimentellen Waffen in den Kampf ziehen. Kurzsteckbrief zu Charlie Cole: Der junge Hacker unterstützt Sam mit seinem Computerwissen und erinnerte uns mit seiner flapsigen, humoristischen Art stark an Shaun Hastings aus der **Assassin's Creed**-Reihe. Der typische Nerd-Sidekick


Wir lieben es, uns mit Sam unerkannt anzuschleichen und eine ahnungslose Wache böse zu überraschen. Das klappte bei unserer Anspiel-Session mit **Blacklist** einwandfrei.


Menschliche Schutzschilde sind nicht nur bei bösen Buben ein beliebtes Abwehrmittel. Auch Sam greift sich gerne mal einen ahnungslosen Bösewicht, um aus brenzligen Situationen zu entkommen.

Maßgeschneidert: Sams Kampfanzug dürfen Sie individuell ausrüsten und entweder auf Heimlichkeit oder auf Panzerung setzen.

Holografik: Wichtige Infos zeigt das Spiel direkt in der Welt an. Das sieht ziemlich cool aus!

Schwarz-Weiß-Malerei: Sams Wunderbrille hilft euch, Feinde zu entdecken und lässt sich aufrüsten.

Auf der Suche nach der geheimen Terrororganisation der Engineers stößt Sam auf eine weitreichende Verschwörung.

eben! Auf Ihren Streifzügen durch das Flugzeug können Sie sich übrigens jederzeit mit den Crewmitgliedern unterhalten und dabei auch Nebenmissionen abstauben. Ob und wann Sie welchen Auftrag angehen, bleibt Ihnen überlassen. Dafür dürfen Sie nun auch endlich Sam selbst individuell ausstatten.

Sam Fishers Fashion Week

Vor jeder Mission können Sie sich Ihre persönliche Lieblingsausrüstung zusammenstellen und in mehreren Versionen speichern. Das ist erfreulich umfangreich: Von Sams Kopfbedeckung über Erst- und Zweitwaffe und Tarnanzug (der selbst noch weiter unterteilt) bis hin zu Gadgets – Sie bestimmen, was Ihnen in der Mission am meisten nützt. Vorausgesetzt natürlich, Sie haben das nötige Kleingeld, um das Zeug zu kaufen! Cool: Der Anzug für Sam hat verschiedene Merkmale wie Panzerung oder Gewicht, die Ihren Spielstil beeinflussen. Wer lieber schleicht, greift zum leichten, nachtschwarzen Einteiler, wer dagegen mit einem Regen aus blauen Bohnen rechnet, schnappt sich lieber die stark gepanzerte Variante. Auch Sams berühmtes Nachtsichtgerät ist ähnlich aufrüstbar und mit zusätzlichen Funktionen ausstaffierbar. Sogar Farbe und Aussehen der Leuchten dürfen Sie bestimmen.

Ihre Ausrüstung einem bestimmten Spielstil anzupassen, ist in **Splinter Cell: Blacklist** sinnvoll, denn die Entwickler kategorisieren das Vorgehen der Spieler grob in drei Spielstile: Ghost, Panther und Assault. Je nach Vorgehen erhalten Sie eine bestimmte Anzahl an Punkten. Ghost-Punkte gibt es für Heimlichkeit de luxe, also schleichen, tarnen und täuschen, das ungesehene Vorankommen in Perfektion. Assault verkörpert das genaue Gegenteil, hier ballern Sie auf alles, was entfernt an Extremisten erinnert und scheren sich einen feuchten Kehricht ums Leisesein. Der Panther-Stil ist der Mittelweg aus Ghost und Assault und dürfte dem Vorgehen der allermeisten Spieler entsprechen. Hier verhalten Sie sich möglichst unauffällig und schlagen bei sich bietender Gelegenheit zu.

Am Ende jeder Mission rechnet Ihnen das Spiel akribisch vor, wie viele Punkte Sie in welchem Stil erspielt haben. Viel tiefer geht das System aber nicht. Die Entwickler wollen es vermeiden, den Spielern einen bestimmten Spielstil aufzuzwingen, nur damit sie dies oder jenes freischalten oder die meiste Kohle abgreifen können.



Sam Fisher ist ein sehr agiler Geheimagent, der locker mit seinen **Assassin's Creed**-Kollegen mithalten kann. Er kraxelt wieselflink an Gebäuden empor und seilt sich schon mal kopfüber ab.


Spiellogik: Im Schutz der Schatten leuchten Sams Stirnlampen extrahell, um dem Spieler anzuzeigen, dass Sam hier nicht entdeckt werden kann.

INTERVIEW MIT ANDY WILSON

„Jeder soll selber entscheiden, wie er spielen möchte“

PC Games: Warum habt ihr den Fans nicht gleich den Sam Fisher gezeigt, den wir heute gesehen haben?
Wilson: „Das hier war ja noch nicht fertig! Wir standen mit der Entwicklung noch ganz am Anfang, also haben wir uns etwas ausgesucht, das die neuen Features von **Splinter Cell** demonstrieren sollte. Wir haben ja eine große Fanbasis mit hohen Erwartungen und vielen Spielern gefiel der etwas aggressivere Stil von **Conviction**. Aber wir haben eben auch Fans, die die alten Spiele wie **Chaos Theory** lieben. Deshalb basteln wir mit sehr viel Umsicht an einem Spiel, das es beiden Gruppen erlaubt, ihr Spiel so zu erleben, wie sie es bevorzugen. Wir haben viele Dinge aus **Conviction** erweitert, aber auch alte Elemente zurückgebracht, wie etwa die Möglichkeit, Körper zu verstecken. Warum haben wir's also gezeigt? Nun, da war eine ganze Menge gutes Material drin. Und wir konnten die Veränderungen zeigen, die wir mit dem Spiel anstreben. Aber es ist gut, dass wir jetzt ein größeres Bild des Ganzen zeigen können.“

PC Games: Es gibt eine Menge Anpassungsmöglichkeiten für Sam und seine Ausrüstung. Ist das alles nur optischer Natur?
Wilson: „Nein. Die verschiedenen Ausbaustufen von Fishers Brille zum Beispiel lassen den Spieler weiter sehen. Außerdem gibt es verschiedene Farbfilter, die unterschiedliche Gegner in der Umgebung hervorheben. Die Verbesserungen bringen Spielern also echte Vorteile, nicht nur optische Verschönerung. In einer der verschiedenen Varianten des Kampfanzugs zum Beispiel bist du in der Dunkelheit schwerer zu entdecken und hast allein dadurch eine höhere Bandbreite an Optionen, heimlich vorzugehen. Die Waffen lassen sich natürlich auch anpassen, mit Schalldämpfern zum Beispiel.“


Andy Wilson ist Producer bei Ubisoft Toronto.

PC Games: Wird man dann nicht irgendwann übermächtig, wenn man das gute Zeug freigeschaltet hat?
Wilson: „Es ist natürlich unsere Aufgabe als Entwickler, dass das Balancing passt, also testen wir am laufenden Band selbst alle möglichen Varianten und laden Leute ein, das zu tun. Wir sorgen dafür, dass sich die freischaltbare Ausrüstung gegenseitig ergänzt und nichts zu übermächtig wird. Außerdem ist es eine Frage des Schwierigkeitsgrades: Der Perfectionist-Modus zum Beispiel ist ein knallharter Vollprofi-Oldschool-Modus. Eine echte Herausforderung für Fans der alten Schule, da braucht man einfach ein hohes Maß an guter, freigeschalteter Ausrüstung, wenn man überhaupt eine Chance haben will, durch das Spiel zu kommen.“

PC Games: Wie stellt ihr sicher, dass die Belohnungen bei den verschiedenen Spielstilen fair verteilt sind? Ein Ghost-Spieler hat es ja schwerer als jemand, der sich durchballert.
Wilson: „Nicht unbedingt, die KI ist nämlich wirklich tough. Wenn du offensiv spielst, musst du ziemlich gut sein und mit Sam umzugehen wissen. Du musst wissen, wie du Killing in Motion effektiv einsetzt und wie du geschickt durch die Abschnitte steuerst. Das Belohnungssystem zeichnet ziemlich präzise auf, wie du spielst, und belohnt dich entsprechend. Aber es merkt auch, wie gekonnt du spielst. Alle drei Spielstile sind ausbalanciert, es gibt keinen, bei dem es extra schwer ist, Geld zu verdienen.“

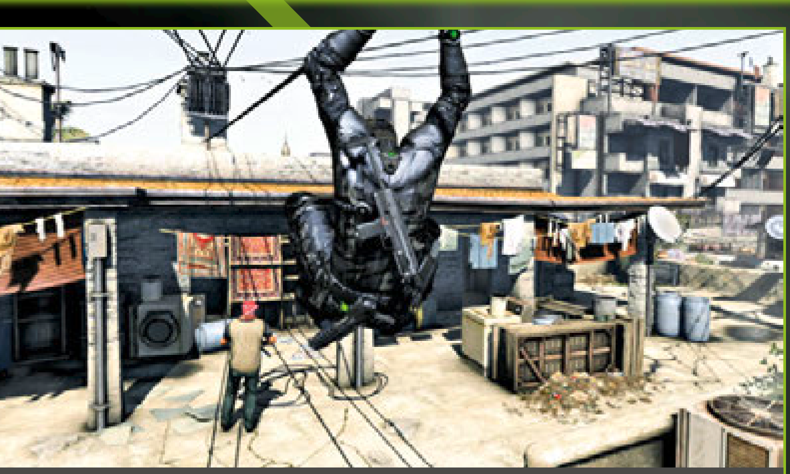
PC Games: Spezielle Belohnungen gibt es aber nicht?
Wilson: „Anstatt ein Freischaltsystem einzubauen, geben wir den Leuten lieber Geld und sie dürfen sich selber aussuchen, was sie gerne haben möchten. Wenn wir sie mit Ausrüstung belohnen würden, würden wir ihnen einen bestimmten Spielstil aufzwingen und das wollen wir nicht. Jeder soll selber entscheiden dürfen, wie er spielen möchte.“

Knoff-Hoff-Show

Kein Sam Fisher ohne coole Gadgets! Beim Anspielen von **Blacklist** konnten wir schon ein wenig im Arsenal des Agenten wühlen und einige Helferlein ausprobieren. Da wäre zum Beispiel eine Drohne, die Sie aktiv steuern und die sogar Betäubungspfeile verschießt, um Ihnen den Weg freizumachen. Oft haben Sie auch die Möglichkeit, nicht tödliche Waffen und Taktiken anzuwenden, etwa Blend- oder Schlafgasgranaten zu werfen oder Gegner mit der Handkante statt mit dem Messer auszuschalten. Eine Killing-in-Motion-Aktion, wie sie uns auf der E3 2012 vorgestellt wurde, bei der Sam mehrere Gegner im Laufen brutal niedermacht, haben wir beim Spielen nicht hinbekommen. Stattdessen waren wir viel zu sehr damit beschäftigt, uns in den Schatten herumzudrücken. Das Markieren und blitzschnelle Ausschalten von Gegnern namens Mark & Execute ist übrigens wieder mit an Bord.

Eine solide Fortsetzung

Auch sonst entdeckten wir beim Anspielen viel Ähnlichkeit zum Vorgänger und wenig Anhaltspunkte für die auf der E3 entstandenen Befürchtungen, **Splinter Cell** würde zum Action-Schlachtfest verkommen. Die beiden Abschnitte in London und im libyschen Bengasi spielten sich angenehm unaufgeregt: In einem begrenzt offenen Gebiet lässt Ihnen das Spiel die relative Freiheit, von A nach B zu gelangen und dabei so viel Krach zu veranstalten, wie Sie es für richtig halten. Das Katz-und-Maus-Spiel mit den Gegnern, das Austüfteln kluger Wege und das Experimentieren mit Sams Hilfsmitteln machen dabei den Reiz aus. In den zwei spielbaren Abschnitten klappte das tadellos, auch wenn wir hier und da auf unverständliche Levelbegrenzungen stießen. Wirklich cool war der letzte Abschnitt, in dem Sam einen Sender an einem Transporter anbringen will und deshalb ohne Alarm auszulösen an dutzenden Feinden vorbeischleichen muss. Hier spürten wir die gute alte **Splinter Cell**-Seele am deutlichsten. Wir sind also sicher: Wer **Splinter Cell** schon immer mochte, wird auch von **Blacklist** nicht enttäuscht werden, denn im Kern bleibt alles beim Alten. Eine patriotisch-kitschige Geschichte, Missionen rund um die Welt und ein schleichender Sam Fisher, der mit der erforderlichen Skrupellosigkeit Klischeebösewichter auseinandernimmt. Die begehbare Paladin, die frei wählbaren Missionen und der individuell ausrüstbare Sam sind angenehme Neuerungen am Rande. ❑


Wann immer Sie Feinde lautlos ausschalten, gibt es Punkte im Panther-Spielstil. Sie brauchen natürlich ein gutes Timing.

„Der Schleich-Schuster bleibt bei seinen Leisten. Gut so.“

Robert Horn



Manchmal glaube ich, man kann es mir nicht recht machen. Auf der E3 war ich wenig angetan von der augenscheinlich neuen Richtung, die Ubisoft mit **Splinter Cell** eingeschlagen hat. Jetzt, nachdem ich es gespielt und mich davon überzeugt habe, dass **Blacklist** doch keine Action-Orgie wird, bin ich dennoch unzufrieden. Oh, das Gespielte hatte Hand und Fuß, keine Frage. Aber trotzdem war der Unterschied zum Vorgänger plötzlich kaum mehr sichtbar, das Spiel auf einmal „nur“ noch ein weiterer Teil der Serie. Sam macht halt, was er am besten kann. Das freut mich ja auch, irgendwie. Trotzdem hätte ich mich über ein wenig mehr kluge Innovation und Evolution gefreut.

GENRE: Action
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Toronto
TERMIN: 20. August 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Im Mehrspielermodus dürfen Sie KI-kontrollierten Teamkollegen jetzt auch Befehle erteilen.

Die neuen Tempest der Protoss verursachen mit großer Reichweite Bonusschaden bei Flugeinheiten.

Das psionische Schlachtschiff Orakel der Protoss kann unter anderem mit dem Pulsarstrahl einen Bodenangriff ausführen.

Starcraft 2: Heart of the Swarm

Von: Marc Brehme

Bald ist es so weit. Im März erweitert Blizzard sein erfolgreiches Strategiespiel um ein erstes Add-on.

Typisch Blizzard – die Entwickler feilen nahezu bis zur letzten Minute an ihren Spielen. Da macht auch das **Starcraft 2**-Add-on keine Ausnahme. In der 20 Missionen langen Kampagne wird Kerrigan in jeder Schlacht eine wichtige Rolle als Heldin einnehmen. Im Lauf des Einzelspielerteils wird sie immer stärker und erlangt neue Fähigkeiten, die Sie gezielt verbessern können. So weit, so bekannt. Neuigkeiten gibt es vor allem zum Mehrspieler-Modus und dem renovierten Battle.net.

Stufe für Stufe zum Erfolg

Bei den Multiplayerschlachten in **Heart of the Swarm** sammeln Sie Erfahrungspunkte für jede gebaute oder zerstörte Einheit. Diese rauschen nach dem Ende der Partie auf Ihr Konto. Mit dem neuen Stufensystem können Sie bis maximal Stufe 30 pro Volk aufsteigen, je mehr Sie die einzelnen Fraktionen spielen und so Belohnungen wie etwa Porträts oder Decals erhalten.

Außerdem versucht Blizzard, die Community von **Starcraft 2** durch Clans und Gruppierungen stärker zu vernetzen. Jeder Spieler darf nun Clans erstellen und ihnen beitreten, allerdings nur jeweils einem. In einem Clan können bis zu 50 Spieler vereint sein. Genügt Ihnen das nicht oder möchten Sie in mehreren Gruppen gleichzeitig aktiv sein, können Sie sich Gruppierungen anschließen. Diese weisen mit Mitgliederlisten, verschiedenen Info- und News-Tabs sowie einem Chat ähnliche Eigenschaften wie Clans auf, können aber mehr Spieler fassen und außerdem im Zugriff reglementiert werden. Beim Erstel-


In der Kampagne tritt Kerrigan in jeder Mission auf. Hier greift sie ein Schiff der Protoss an.


Der Raptor ist eine neue Zerg-Einheit, die springen und so auch Klippen überwinden kann.

BATTLE.NET RELOADED

Das aufgemöbelte Battle.net kommt mit zahlreichen verbesserten oder neuen Funktionen und mehr Komfort.



Die Kampagne führt die Geschichte von **Wings of Liberty** weiter und erzählt eine Story über Sarah Kerrigan, die einstige Königin der Klingen.

Arcade listet neue Karten und Mods – zum Spielen, Bewerten und Sortieren.

Enthält jetzt die Möglichkeit, Mehrspielerpartien aus Replays fortzusetzen.

Unter Matchmaking gibt es unter anderem einen Trainingsmodus mit verschiedenen Szenarien und Zielen. Er vermittelt die Grundlagen des Onlinespiels. Auch die Funktion „gegen KI" wurde überarbeitet und ermöglicht Spiele gegen vom Niveau her passende Computergegner.

len einer Gruppierung können Sie festlegen, ob sie frei oder nur auf Einladung zugänglich ist.

Frischfleisch im Anmarsch

Natürlich packt Blizzard auch einige neue Einheiten für den Mehrspieler-Modus aus. Die Terraner verstärken ihre Reihen mit der Arachnomine, die sich an ihrer Zielposition eingräbt und automatisch Raketen auf Luft- oder Bodeneinheiten abfeuert. Der neue Schwarmwirt der Zerg kreiert fortlaufend langsame Nahkampfeinheiten (Schrecken), mit denen sich verschanzte Feinde vortrefflich dauerhaft belagern lassen. Die Protoss verstärken ihre Langstrecken-Artillerie, indem sie einen Tempest erschaffen, der auch aus großer Distanz Boden- und Lufteinheiten unter Beschuss nehmen kann. Außerdem können Sie einmalig einen Mutterschiffkern bauen, der später zum Mutterschiff ausgebaut werden kann. Verzichten müssen Sie hingegen auf den ursprünglich als Neuerung angekündigten Kriegshund der Terraner – Blizzard hat ihn ersatzlos gestrichen.

Mehr als nur ein kosmetisches Update

Das Battle.net wurde einer optischen Generalüberholung unterzogen. Doch auch unter der Haube glänzt Blizzards Mehrspieler-Plattform mit neuen Features. Diese betreffen vor allem die Kommunikation mit ihren Mitspielern. So können Sie Ihren KI-Kollegen in den Partien nun Befehle erteilen und sie so mit Anweisungen wie „Aufklären", „Expandieren" oder „Angreifen" gezielt ins Geschehen eingreifen lassen. Doch auch die KI selbst hat dazugelernt und meldet sich nun, wenn sie die Basis des Gegners aufgespürt hat oder einen Angriff ausführt – und das sogar per Sprachausgabe. ❑

„Hier ist ein Strategie-Add-on mit vielen sinnvollen Neuerungen und Hitpotenzial im Anflug."



Marc Brehme

Vor allem die Mehrspieler-Community dürfte sich über das Add-on freuen. Nicht nur, dass die frischen Einheiten neue taktische Möglichkeiten bieten, gerade die neuen Möglichkeiten für Gruppen- und Clanaktivitäten dürften den Nerv der Spieler treffen. Und durch die zusätzlichen Features im Battle.net werden Spiele mit computergesteuerten Mitspielern durch die mögliche Einflussnahme mittels Befehlserteilung für alle Teilnehmer der Partie interessanter und besser lenkbar. Auch optisch bietet Blizzard den Fans eine kleine Frischzellenkur. Vor allem fällt die aufgemotzte Physik-Engine auf, die zahlreichen Einheiten neue Animationen mit Ragdoll-Effekten spendiert oder Fluggeräte noch realistischer vom Himmel fallen oder Einheiten von Abgründen stürzen lässt. Und mich persönlich interessiert am meisten, wie sich die Geschichte um Kerrigan in der Kampagne weiterentwickelt.

GENRE: Strategie
PUBLISHER: Activision Blizzard
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
TERMIN: 12. März 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

AUF DVD
• Video zum Spiel

WARUM KEIN TEST?

Aufgrund des Always-on-Kopierschutzes funktionierte unsere Testversion erst ab dem Veröffentlichungsdatum. Wir spielten zwar vorab eine fast fertige Vorschauversion ausführlich an – für einen Test reichte das aber natürlich nicht.

AUF PCGAMES.DE Wenn die Server am 8. März online gehen, liefern wir zeitnah die finale Wertung auf unserer Webseite nach.

Sim City

Bei der Planung der Stadtviertel gilt es, auf die Windrichtung zu achten: Die Abgase des Kraftwerks senken den Grundstückswert in der Wohnsiedlung nebenan, wodurch begüterte Sims der Region fernbleiben.

Von: Peter Bathge

Pfusch am Bau: Die Stützpfeiler des Sim City-Spielprinzips erweisen sich im neuesten Ableger als porös.

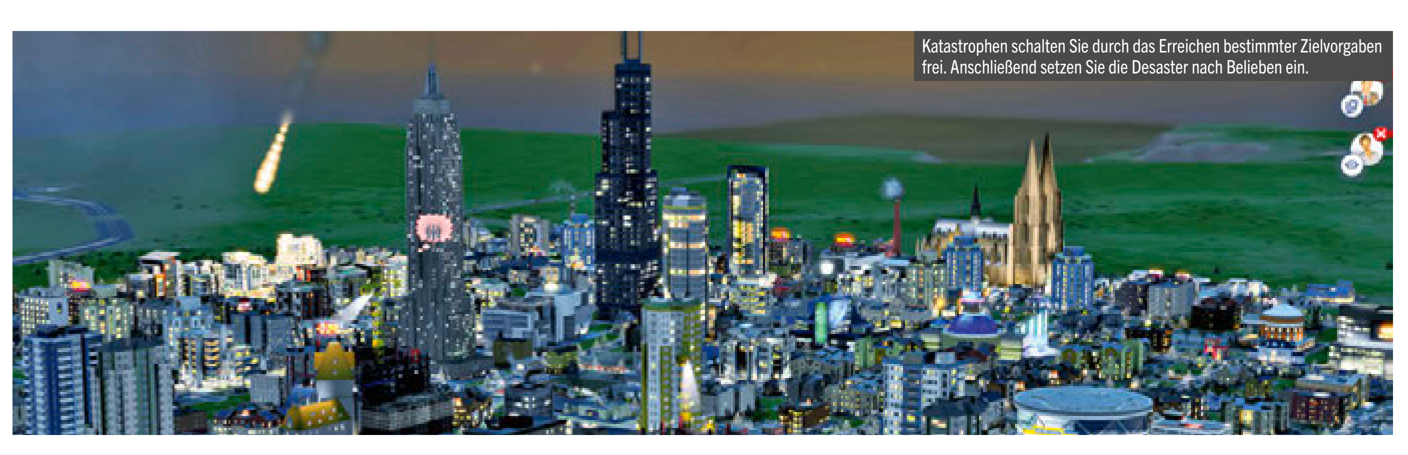
Es dauerte nur rund vier Stunden, bis das neue **Sim City** die schlimmsten Befürchtungen der kritischen Serienfans mit einer knallroten Nachricht in der Bildschirmecke bestätigte: „Verbindung zum Server verloren“. Warum das ein Problem ist und wieso **Sim City** Solo-Städtebauer ähnlich einschränkt wie **Diablo 3** einsame Beutejäger, lesen Sie im Kasten oben auf der nächsten Seite.

Fokus: Mehrspielermodus

Keine vier Stunden, sondern nur wenige Minuten dauerte es, bis uns während des Vorab-Anspieltermins Ende Januar klar war, was **Sim City** fehlt: ein „Online“ im Spielenamen. Städte errichten Sie in einem sogenannten Sektor pro Partie – rund ein Dutzend stehen zur Auswahl, jeder mit Platz für maximal 16 Städte. Jede Metropole ist auf ein kleines Quadrat auf der Übersichtskarte beschränkt, dazwischen gibt es Platz für sündhaft teure Gemeinschaftsprojekte wie einen Raumhafen. Zu Spielbeginn entscheiden Sie, ob Sie Ihren Sektor für Freunde oder gar fremde Spieler öffnen – ein privates Match ist ebenfalls möglich. Zudem gibt es einen Sandkastenmodus mit aktivierten Cheats, in dem Sie wild herumexperimentieren – jedenfalls solange der Platz reicht.

Zielgruppe: Gelegenheitsspieler

Klar: **Sim City**-Bürgermeister brauchten schon immer ein Diplom im Platzmanagement. Doch der fünfte Serienteil übertreibt es: Die einzelnen Parzellen sind mickrig; wir hatten nach wenigen Stunden bereits jeden Quadratzentimeter unserer Baufläche zugepflastert. Allerdings hatten wir dabei erst rund 100.000 Einwohner in unsere Stadt gelockt – das Zehnfache soll mit guter Planung und durchdachtem Straßenbau möglich sein. Das ist gut für Tüftler und Bastler, die stundenlang Feintuning betreiben möchten, aber schlecht für jene Spieler, die es reizt, wie in den Vorgängern eine

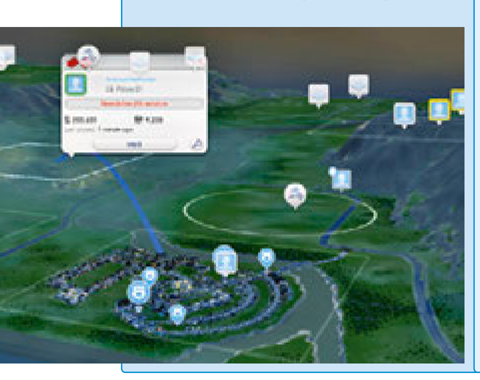


Katastrophen schalten Sie durch das Erreichen bestimmter Zielvorgaben frei. Anschließend setzen Sie die Desaster nach Belieben ein.

HOHE HÜRDEN: ONLINE-ZWANG UND MEHRSPIELERMODUS

Das sind die Fakten:

Für die Installation von **Sim City** benötigen Sie ein Origin-Konto. Zum Spielen ist zudem eine permanente Internetverbindung wie in **Diablo 3** nötig. Eine optionale Solo- oder LAN-Option fehlt. Da EA die persistenten Städte auf seinen Servern speichert, ist es zudem nicht mehr möglich, einen älteren Spielstand zu laden. Fan-Modifikationen, wie sie in **Sim City 4** populär waren, sind nicht erlaubt. Außerdem gibt es kein Terraforming mehr, um das Landschaftsbild anzupassen. Dafür erlaubt das Spiel im Mehrspielermodus nun Partien für bis zu 16 Spieler, die miteinander handeln (siehe Bild).



DAS SAGT DER ENTWICKLER: KIP KATSARELIS

PC Games: Viele Spieler ärgern sich über die permanente Online-Anbindung des Spiels. Wie stehst du dazu, wenn dein Spiel auf dieses eine Feature reduziert wird?
Katsarelis: „Ich bin vielleicht ein bisschen traurig (lacht). Ich sage es mal so: Jeder hat ein Recht auf seine Meinung. Aber: Wir haben nie ein Geheimnis daraus gemacht. Die Online-Anbindung war von Anfang an Teil unseres Konzepts. PC-Spiele haben sich seit dem letzten **Sim City** weiterentwickelt. Heutzutage müssen sie online sein, sie müssen vernetzt sein und sie müssen eine soziale Komponente haben. Eine große Mehrheit der Spieler will und spielt solche Spiele. Wenn jemand in der Steinzeit leben und solche Spiele nicht kaufen will, ist das seine Entscheidung. **Diablo 3** hat etwas Ähnliches durchgemacht …"

PC Games: … und viele Spieler mit der Voraussetzung einer permanenten Interverbindung vergrault …
Katsarelis: „Wir tun alles, um solche Sachen wie den Error 37 zu verhindern. Electronic Arts hat in der Vergangenheit große Online-Spiele veröffentlicht und besitzt die nötigen Server-Kapazitäten für solch ein Spiel. Außerdem haben wir selbst in der Vergangenheit bereits Erfahrungen mit **Spore** und dessen von Fans erstellten Inhalten gesammelt."

PC Games: Warum bietet ihr nicht einfach einen separaten Offline-Modus an?
Katsarelis: „Das hat technische Gründe. Zum Beispiel liegen die Speicherstände auf dem Server. Wer unbedingt allein gelassen werden will, kann aber ein privates Spiel erstellen und unser Citylog-Feature ausstellen. Dann bekommt er keine Statusmeldungen von Freunden und so weiter."

PC Games: Das Spiel wirkt sehr zugänglich – böse Zungen könnten es auch als Casual-Spiel bezeichnen …
Katsarelis: „Der Kern des Spiels ist stark auf die Hardcore-Fans der Serie zugeschnitten: **Sim City** ist immer noch ein sehr komplexer Städtebausimulator. Die Fans werden es lieben."


Kip Katsarelis ist Leitender Produzent bei **Sim City**-Entwickler Maxis.

DAS MEINEN WIR

Die Notwendigkeit eines Online-Kopierschutzes kann ich heutzutage – wenn auch mit Bauchschmerzen – gerade noch akzeptieren. Dass Maxis und EA diesen aber als Feature verkaufen, geht mir gegen den Strich. Die **Sim City**-Serie war stets für Solospieler gedacht: Der Mehrspielerfokus des neuen Teils wirkt künstlich und erzwungen. Die Abwesenheit eines optionalen Offline-Modus ist wie ein Schlag ins Gesicht all der Spieler, die nicht ständig mit dem Internet verbunden sein können. **Sim City** ist damit das perfekte Beispiel für die zunehmenden Restriktionen, die uns Spiele auferlegen – eine bedenkliche Entwicklung.
Peter Bathge

gigantische Millionenstadt aus dem Boden zu stampfen.

Im Gegensatz zu den in früheren **Sim City**-Spiele angelegten Siedlungen ähneln Ihre Städte in der Neuauflage also mehr einzelnen Stadtvierteln; das Spiel ermutigt Sie dazu, mehrere Quadrate auf der Sektorenkarte gleichzeitig zu besiedeln beziehungsweise mit Freunden zu spielen (KI-Bürgermeister fehlen). Allerdings erwächst aus diesen voneinander unabhängigen Gemeinden keine zusammenhängende Metropolis. Das Höchste der Gefühle ist die am Horizont zu sehende Silhouette der Nachbarstadt.

Hand in Hand mit der geringen Kartengröße gehen die neuen Städtespezialisierungen: Ein gesondert aufzurufendes Baumenü erlaubt die Ausrichtung Ihrer Stadt auf Bergbau, Öl, Handel, Elektronik, Kultur/Tourismus und Glücksspiel. Die Idee dahinter: Städte sind nicht mehr autark, sondern setzen Schwerpunkte in einigen wenigen Gebieten und sind dadurch voneinander abhängig.

Das resultiert in einem interessanten Koop-Gedanken: Sie tauschen Rohstoffe und Dienstleistungen (zum Beispiel Feuerwehr oder Müllabfuhr) mit anderen spielergesteuerten Städten und erlangen so die nötigen Ressourcen, um die erwähnten Gemeinschaftsprojekte zu stemmen. Letztere sind das Aufbau-Äquivalent zu einem Boss-Raid in einem Online-Rollenspiel: das Endgame. Wie motivierend dieses gemeinsame Streben nach den Superbauten ausfällt, war in unserem Vortest noch nicht abzuschätzen.

Wir hoffen, dass zumindest dieser Part langfristig unterhält, denn nach acht Stunden Spielzeit verlor das Spiel im Solomodus bereits viel von seinem Reiz: Das überschaubare Angebot an Gebäuden war nahezu komplett ausgeschöpft und der geringe (nicht variable) Schwierigkeitsgrad stellte uns vor keinerlei Herausforderungen. Wo in der Realität der Großteil der Kommunen hoch verschuldet ist, verdienen Bürgermeister in **Sim City** ihre Simoleons nämlich praktisch im Schlaf oder nehmen Kredite zu günstigsten Zinsen auf. Besonders der Export von Rohstoffen ist überaus lukrativ, aber auch die Einnahmen durch Einwohner-, Dienstleistungs- und Industriezonen fallen für unseren Geschmack zu hoch aus.

Steuerung: Suboptimal

Die drei Zonen kennen **Sim City**-Experten aus den Vorgängern. Neu ist, dass die Ausweisung dieser Flächen kostenlos ist. Mit einem von drei Pinseln legen Sie fest, wo


Die neuen kurvigen Straßen sehen schick aus, allerdings bleiben die angrenzenden Grundstücke eckig.

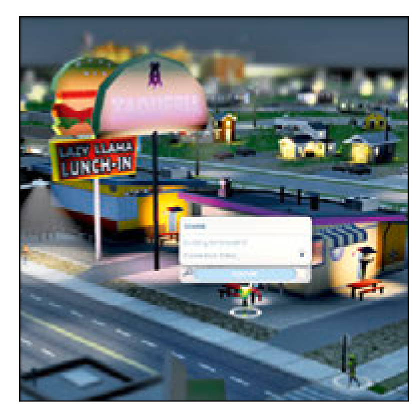

Dank der praktischen Filterfunktionen sehen Sie auf einen Blick, ob genug Eisen für die beiden Minen im Boden schlummert.

Tagebuch eines Städteplaners

Bürgermeister Bathge in der Bredouille: Augenzwinkernde Auszüge aus dem Alltag eines Sim-City-Anzugträgers

TAG 1: EIN WARMER EMPFANG

Hallo, Neu-Fürth! Das schmucke Küstenstädtchen ist perfekt für meinen Ruhestand. Die Sims hier sind kleinbürgerlich, das Industrieviertel boomt und nach meiner Antrittsrede schmeißt der Gemeinderat eine Party im Rathaus. Freibier für alle! Und jetzt entschuldigen Sie mich, meine Sekretärin hat ein ganz besonderes Willkommensgeschenk für mich …



TAG 12: TANZ DER TOTEN

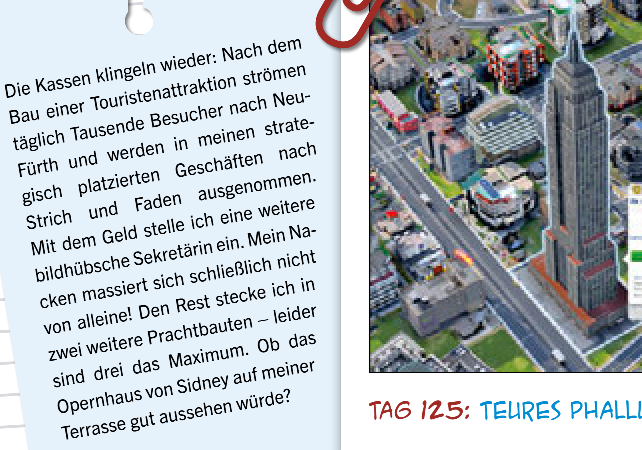
Hätte ich doch mal lieber auf die verzweifelten Bitten der Einwohner gehört und eine zweite Klinik eröffnet, anstatt das Geld für den Bau eines Kasinos auszugeben! Jetzt wütet eine mysteriöse Seuche in der Stadt und verwandelt meine Zockerkönige in Untote. Glück im Unglück: Die Zombies sind auf Hirndiät und schlagen sich lieber mit Hamburgern und Milkshakes den Magen voll. Puh, Krise bewältigt!



TAG 47: AUFRÄUMARBEITEN

Ach, kommt schon! Da stelle ich einmal das Wasser ab und leite den Strom zur neuen Sportarena um und schon verlassen die Sims, die auf dem Trockenen/im Dunkeln sitzen, in Scharen meine Stadt! Mit den Steuereinbußen könnte ich leben, aber dass ich jeden verlassenen Plattenbau einzeln abreißen muss, zerrt an meinen ohnehin angespannten Nerven!

Die Kassen klingeln wieder: Nach dem Bau einer Touristenattraktion strömen täglich Tausende Besucher nach Neu-Fürth und werden in meinen strategisch platzierten Geschäften nach Strich und Faden ausgenommen. Mit dem Geld stelle ich eine weitere bildhübsche Sekretärin ein. Mein Nacken massiert sich schließlich nicht von alleine! Den Rest stecke ich in zwei weitere Prachtbauten – leider sind drei das Maximum. Ob das Opernhaus von Sidney auf meiner Terrasse gut aussehen würde?



TAG 125: TEURES PHALLUSSYMBOL



TAG 283: RETTE SICH, WER KANN

Der Hubschrauber und meine zwei Sekretärinnen warten auf dem Dach, daher fasse ich mich kurz: WIR WERDEN ALLE STERBEN!! Jedenfalls alle außer mir. Aber keine Sorge, das Opfer meiner braven Bürger, die das Monstrum, das plötzlich aufgetaucht ist, verschlungen hat, werde ich niemals vergessen. Wann immer ich am Strand sitze und ihre Steuergelder verprasse, werde ich mich ihrer erinnern. Leb wohl, Neu-Fürth!

Bild aus **Die Sims 3**

Von unten nach oben: Spezialisierungs-Baumenü, Stadtansicht, Sektorenübersicht, Großprojekte-Baustellen.

Die zahlreichen Datenfolien erweisen sich als unschätzbar wertvoll bei der Identifizierung von Problemen und vermitteln die wichtigsten Informationen auf einen Blick.

Hinter diesen Knöpfen verbergen sich erfreulich detaillierte Statistiken über Einnahmen und Ausgaben (inklusive individuell festzulegendem Steuersatz) sowie die Bevölkerungszusammensetzung. Die farbigen Leisten zeigen an, wie hoch das Bedürfnis nach weiteren Wohn- (grün), Dienstleistungs- (blau) und Industriezonen (gelb) ist.

Das Baumenü besitzt pro Kategorie oft mehrere Untermenüs. Die Beraterin links gibt selbstständig Tipps und weist Sie auf Missstände hin.

Ihre Sims wohnen, wo sie arbeiten gehen und wo sie ihre verdiente Knete wieder ausgeben. Das ist so wunderbar intuitiv wie überhaupt der gesamte Spieleinstieg: Anders als in **Sim City 4** bauen Sie nicht einfach wahllos vor sich hin. Die Einwohner Ihrer Stadt tragen stattdessen von Zeit zu Zeit Wünsche wie den nach einer besser ausgebauten Kanalisation an Sie heran: Wer die Aufgaben erfüllt, freut sich über kleine Geldgeschenke und einen exzellenten Spielfluss. Wer die Bitten der Bürger ignoriert, bekommt nichts, hat aber zumindest seine Ruhe.

Eine weitere Neuerung: Gebäude pflanzen Sie nicht mehr beliebig in die Landschaft und verbinden Sie danach per Straße miteinander. Stattdessen gilt es, zuerst die Straßen zu bauen und dann die Bauwerke daran auszurichten. Das steuerte sich in unserer Vorabversion noch fummelig. Zumal es oft schwerfällt, den nötigen Platz zu beiden Seiten der Straße abzuschätzen, damit die dort ausgewiesenen Zonen die gewünschte Baudichte erreichen. Das bei hohem Verkehrsaufkommen oftmals nötige Straßen-Upgrade artet darüber hinaus meist in eine wahre Klickorgie aus. Zudem fehlen uns Komfortfunktionen wie eine Pipette oder ein Rückgängig-Befehl: Haben Sie sich einmal verklickt, hilft nur der Ruf nach dem Bulldozer.

Das Abreißen verfallener Gebäude gestaltet sich derweil furchtbar umständlich, weil das Spiel immer nur ein Haus gleichzeitig dem Erdboden gleichmacht. Ähnlich sieht es bei der Auswahl der neuen Baumodule aus: Alle einzeln gesetzten Bauwerke abseits der Zonen verbessern Sie mit mehreren kostspieligen Modulen, etwa zusätzlichen Klassenräumen für die Highschool oder neuen Gebäudeflügeln für Ihr Rathaus. Das ist grundsätzlich eine der besten Neuerungen des Spiels, weil Sie dadurch mehr zu tun haben. Wenn Sie allerdings mehr als ein Modul gleichzeitig an ein Gebäude kleistern, erfordert das stets mindestens einen Klick zu viel.

Technik: Hardwarehungrig

Wie schon Teil 4 dürfte auch das neue **Sim City** selbst moderne PCs ins Schwitzen bringen: Unser Testrechner, ein i7-3770 mit 3,46 GHz, 8 GB RAM und einer Geforce GTX 670, produzierte ab 100.000 Einwohnern nur noch 25 bis 30 fps. Ganz schön mickrig!

FAKTEN



GENRE:
Aufbau-Strategie
ENTWICKLER:
Maxis
PUBLISHER:
Electronic Arts
TERMIN:
8. März 2013

- Bürgermeistersimulation mit Mehrspielerfokus
- Origin-Konto und permanente Internetverbindung erforderlich
- Bis zu 16 Städte und Spieler in einem Sektor kooperieren miteinander.
- Praktische Datenfolien vermitteln Statistiken ohne Zahlenwirrwarr.



„Großer Name, kleines Spiel: Sim City wird Serien-Fans enttäuschen." *Peter Bathge*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir waren bei Electronic Arts in Köln zu Besuch und legten in sieben Stunden den Grundstein für drei Städte. Dabei probierten wir mit zwei Journalistenkollegen auch den Mehrspielermodus aus.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- ➕ Der elegante Spieleinstieg spricht Genre-Neulinge an.
- ➕ Die Modul-Upgrades bieten viel Raum für Feintuning und schaffen optische Abwechslung.
- ➕ Das Wechselspiel mit anderen Städten sorgt für Spieltiefe.
- ➕ Die finale Version fällt weniger hardwarehungrig aus.
- ➖ Die kleinen Karten und das geringe Angebot an Bauwerken lassen die Langzeitmotivation in den Keller sacken.
- ➖ Die Städtespezialisierungen und der Fokus auf den Mehrspielermodus schmälern den Spaß am Solo-Städtebau.
- ➖ Die permanente Online-Verbindung sorgt für ähnliche Probleme wie beim **Diablo 3**-Verkaufsstart.

WERTUNGSTENDENZ 0 **65-80** 100

Die ersten Stunden mit dem neuen **Sim City** haben mir gut gefallen. Der Stil ist fluffig, der Humor charmant, der Einstieg kinderleicht, die Technik stimmt und das Potenzial für das Feintuning der Städte scheint grenzenlos. Doch je länger ich spielte, desto offensichtlicher wurden die Kompromisse, die Maxis – zum Verdruss der Serienkenner – eingegangen ist: Die streng quadratischen Karten sind viel zu klein, der Schwierigkeitsgrad richtet sich an Anfänger und die auf den Mehrspielermodus zugeschnittenen Spezialisierungen der Metropolen schränken die Baufantasien experimentierfreudiger Solo-Bürgermeister stark ein. Wobei die ja ohnehin niemals wirklich allein sind – der Online-Zwangsanbindung des neuen **Sim City** sei Dank. Wer sich damit und mit der zu erwartenden Flut an DLCs arrangiert, hat voraussichtlich dennoch Spaß mit dem Online-Ableger. Die Frage ist nur, wie lange.

WARUM KEIN TEST?

Path of Exile läuft derzeit als Open-Beta-Version und ist und bleibt komplett kostenlos spielbar. Der Ingame-Shop brummt und alle Charaktere, die Sie jetzt spielen, werden auch nicht mehr im Zuge der weiteren Spielentwicklung gelöscht. Allerdings fehlt noch der komplette vierte Akt und zu Redaktionsschluss konnten wir uns noch kein Bild vom Endgame-Content machen. Daher geben wir eine Werteinschätzung ab, gemessen am aktuellen Spielfortschritt.

Magiebegabte Charakterklassen setzen primär auf Intelligenz, um ihre Zaubersprüche immer stärker auszubauen.

Path of Exile

Path of Exile bietet eine tolle Atmosphäre, ist mit einem pfiffigen Free2Play-Konzept versehen und macht **Diablo** und **Torchlight** mächtig Konkurrenz.

Von: Stefan Weiß

Teuflisch gut geht auch ganz ohne Blizzard!

Es ist die Jagd nach dem nächsten Levelaufstieg, nach dem immer besseren Ausrüstungsgegenstand und das gute Gefühl, sich einen Helden nach eigenen Vorstellungen zu gestalten. Mit dieser im Prinzip simplen, aber höchst motivierenden Spielmechanik ziehen uns Action-Rollenspiele in ihren Bann. Egal ob in **Diablo**, **Titan Quest** oder **Torchlight** – die Formel geht auf. In genau die gleiche Kerbe schlägt das vom neuseeländischen Studio Grinding Gear Games produzierte **Path of Exile**.

Sich selber als Hardcore-Gamer bezeichnend, werkelt das Team schon seit 2010 an seinem Action-RPG, das sich vom Aufbau sehr stark an den Klassiker **Diablo 2** anlehnt und doch eine ganze Menge anders macht. **Path of Exile** ist ein Free2Play-Spiel, verzichtet komplett auf klassenbezogene Talentbäume, ist derzeit als Open-Beta-Variante jedem Spieler mit Online-Anbindung zugänglich und schmückt sich mit teils überteuerten Kosmetik-Ingame-Shop-Inhalten.

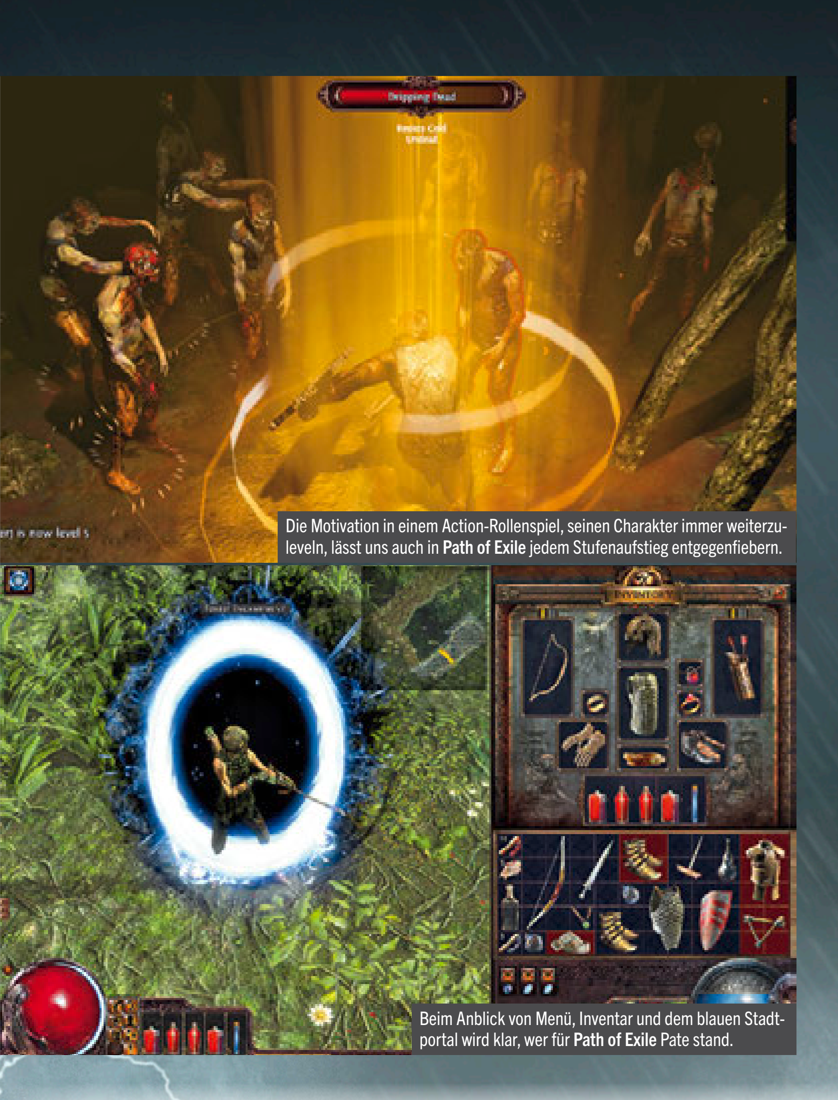
Sträflings- statt Heldendasein

Path of Exile erzählt die Geschichte von sechs ins Exil verbannten Gefangenen, die sich zu Spielbeginn unter Deck eines Schiffs befinden. Mit einem Klick auf die jeweilige



Schöner Einstieg: Bei der Charakterwahl erzählt jede Figur, cool animiert, ihre eigene kleine Geschichte, warum sie ins Exil geschickt wurde.

Die Stimmung in den Höhlen, Dungeons und Verliesen ist sehr düster geraten. Auch mit Splattereffekten geizen die Entwickler nicht .


Die Motivation in einem Action-Rollenspiel, seinen Charakter immer weiterzuleveln, lässt uns auch in **Path of Exile** jedem Stufenaufstieg entgegenfiebern.

Beim Anblick von Menü, Inventar und dem blauen Stadtportal wird klar, wer für **Path of Exile** Pate stand.

ENDCONTENT IM EIGENBAU? DAS GEHT!

Um die Spieler lange bei Laune zu halten, dürfen diese sich im Highlevel-Bereich auf speziellen Karten austoben und diese sogar editieren.

In der derzeitigen Beta-Version spielen Sie die drei Story-Akte zunächst im normalen Modus durch („Default"). Daran anschließend lässt sich **Path of Exile** im Modus „Cruel" und schließlich „Merciless" bezwingen. Dabei müssen Sie zunehmend erschwerte Rahmenbedingungen wie Erfahrungspunkteverlust beim Ableben der Spielfigur sowie geringere Schadensresistenzen in Kauf nehmen.

Wer den „Merciless"-Modus bezwungen hat, schaltet das Gebiet „Eternal Laboratoy" frei, das Zugang zu speziellen High-End-Maps ermöglicht. Generiert werden die Endgame-Karten mithilfe passender Map-Items, die Sie zuvor finden müssen. Im Laboratory lässt sich eine Karte dann einmal aktivieren. Die Parameter einer Karte können Sie zuvor durch den Einsatz magischer Artefakte (Orbs) anpassen. So lässt sich etwa die Stärke der Monster verändern oder Sie legen damit fest, dass die Spieler Lebenspunkte anstatt Mana einsetzen müssen, um Zauber zu wirken. Im Gegenzug für die kniffligen Levelbedingungen dürfen Sie auf den Endgame-Maps mit besonders lukrativer Beute rechnen.



High-End-Maps generieren Sie mithilfe spezieller Steine (1). In den Karten selber erwarten Sie oft auch Überraschungsmomente wie zufällig generierte Lava, die Schaden verursacht.

Figur tritt diese hübsch animiert in den Vordergrund und erzählt, was zu ihrer Verbannung führte. Eine mordende Hexe, ein barbarischer Marauder, ein in Ungnade gefallener Templar, dazu Duelist, Shadow und Ranger – jede Klasse ist stimmungsvoll inszeniert, aber eine tief gehende Story dürfen Sie nicht erwarten. Nach der Charakterwahl strandet Ihre Figur an der Küste des düsteren Kontinents Wraeclast, der Welt der Verdammten. In jedem der drei spielbaren Akte (Kapitel vier fehlt noch) schlagen Sie sich durch Horden von Gegnern zu einem Stützpunkt durch. Dort nehmen Sie spärlich vertonte Quests entgegen, treiben Handel, lagern Beute zentral für all Ihre Spielcharaktere oder bilden am örtlichen Nachrichten-Board Gruppen mit anderen Spielern. Denn **Path of Exile** bietet jederzeit die Möglichkeit, aus dem Solo-Spiel ein Koop-Geschnetzel für maximal sechs Teilnehmer zu veranstalten.

Atmosphärisch gut, technisch okay

Strandabschnitte, verfallene Ruinen, Dschungelwälder, finstere Dungeons und Höhlen – die Entwickler nutzen pro Levelgebiet zufällig generierte Karten, die vor allem durch ihre stimmige Beleuchtung gut zur Geltung kommen. Das gilt insbesondere für die unterirdischen Abschnitte, in denen auch die Sounduntermalung für passende Atmosphäre sorgt. Allerdings fehlt es den Karten auf Dauer an Abwechslung, vor allem die riesigen Waldgebiete wirken etwas eintönig. Das gilt auch in Bezug auf die etwas zu kurz gekommene Gegnervielfalt, bei der **Path of Exile** gerade im Vergleich mit **Diablo** oder **Torchlight** den Kürzeren zieht. Grafisch präsentiert sich das Action-RPG wie ein detaillierteres **Titan Quest** – Fi-

DEFINITIV KEIN PAY TO WIN: DAS BIETET DER INGAME-SHOP

Das Geschäft mit Mikrotransaktionen gilt oft als versteckte Geldfalle. In Path of Exile ist das anders.

Viele Free2Play-Spiele versprechen zwar, dass man stets den kompletten Inhalt spielen kann, ohne auch nur einen Cent ausgeben zu müssen. Doch oft entdeckt man dabei, dass man auf eine ganze Menge Komfort-Funktionen verzichten oder mit reduziertem Inventar, eingeschränktem Credit-Konto oder anderen Stolpersteinen leben muss. Wir haben uns mal das aktuelle Warenangebot im Shop von **Path of Exile** angesehen und sind angenehm überrascht. Zusätzliche Charakteranimationen, hübsche Pets und erweiterte Effekte stehen im Mittelpunkt der Mikrotransaktionen. So kann man beispielsweise den Standardfeuerball per „Dragon Fireball Effect" optisch so abwandeln, dass man brennende Drachen verschießt, was ziemlich cool aussieht. Oder wie wäre es mit einem aufgespießten, pulsierenden Herz auf Ihrem Schwert? Für solcherlei Optik-Schnickschnack legen Sie knapp zehn Euro auf den Tisch. Pets, also Begleittiere, wie der „Acid Scorpion" sind deutlich teurer und verschlingen gut 50 Euro. Von spielerischer Relevanz sind derzeit allenfalls Account-Features, die zusätzliche Charakter-Slots oder mehr Stauraum in der Truhe bieten. Diese sind mit 2,50 Euro vergleichsweise günstig. Dabei ist man gar nicht mal großartig darauf angewiesen, denn im Free2Play-Umfang sind alle sechs Klassen völlig kostenlos spielbar und das soll laut Entwickleraussage auch so bleiben. Auch der Standard-Stauraum in der Item-Truhe ist groß genug, um jede Menge Ausrüstung einzulagern. So wirkt das Shop-System derzeit mehr als fair und es bleibt zu hoffen, dass die Entwickler genügend finanzielle Unterstützung seitens der Spieler erhalten, um **Path of Exile** am Laufen zu halten.

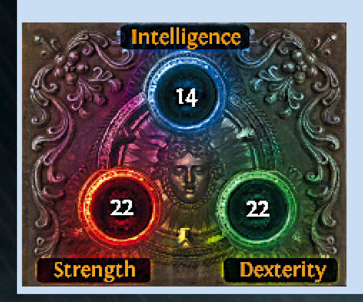


Ingame-Währung können Sie in verschiedensten Paket-Größen kaufen. Die Staffelung dabei ist fair gehalten.

SKILL-GEMS, SOCKEL UND PASSIVE TALENTE

Path of Exile lässt dem Spieler völlig freie Hand, um seine Recken nach eigenen Wünschen zu gestalten. Wie das funktioniert, erklären wir auf dieser Doppelseite.

Punkt 1: Die Attribute
Die sechs im Spiel verfügbaren Charakterklassen definieren sich vom Grundsatz her über die drei Attribute Stärke (Strength), Intelligenz (Intelligence) und Geschicklichkeit (Dexterity). Die Klasse Marauder als Nahkämpfer profitiert von Stärke, die Klasse Witch von Intelligenz und die Ranger-Klasse als klassische Fernkämpfer-Wahl von Geschicklichkeit. Zusätzlich zu diesen drei typischen Vertretern gibt es auch drei Hybrid-Klassen, die jeweils zwei der drei verfügbaren Attribute intensiver nutzen. Der Duelist etwa favorisiert Stärke/Geschicklichkeit, der Templar Stärke/Intelligenz und der Shadow Intelligenz/Dexterity. Mit welchen Startwerten die jeweilige Klasse im Spiel beginnt, zeigt unsere kleine Tabelle rechts:

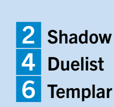


Klasse	Strength	Intelligence	Dexterity
Marauder	30	14	14
Witch	14	30	14
Ranger	14	14	30
Duelist	22	14	22
Templar	22	22	14
Shadow	14	22	22

Punkt 2: Passive Talente im Überfluss
Was den Spieler in **Path of Exile** förmlich erschlägt, ist der Anblick des gigantischen Talentbaums für die passiven Fertigkeiten im Spiel. 1.350 wählbare Punkte sind darin enthalten, 111 davon dürfen Sie für Ihren Charakter nutzen. Doch bevor Sie jetzt angesichts dieses wahren Wustes schreiend davonlaufen, schauen wir uns den Aufbau des Talentbaums in Ruhe an – denn so schwer ist der gar nicht zu verstehen.

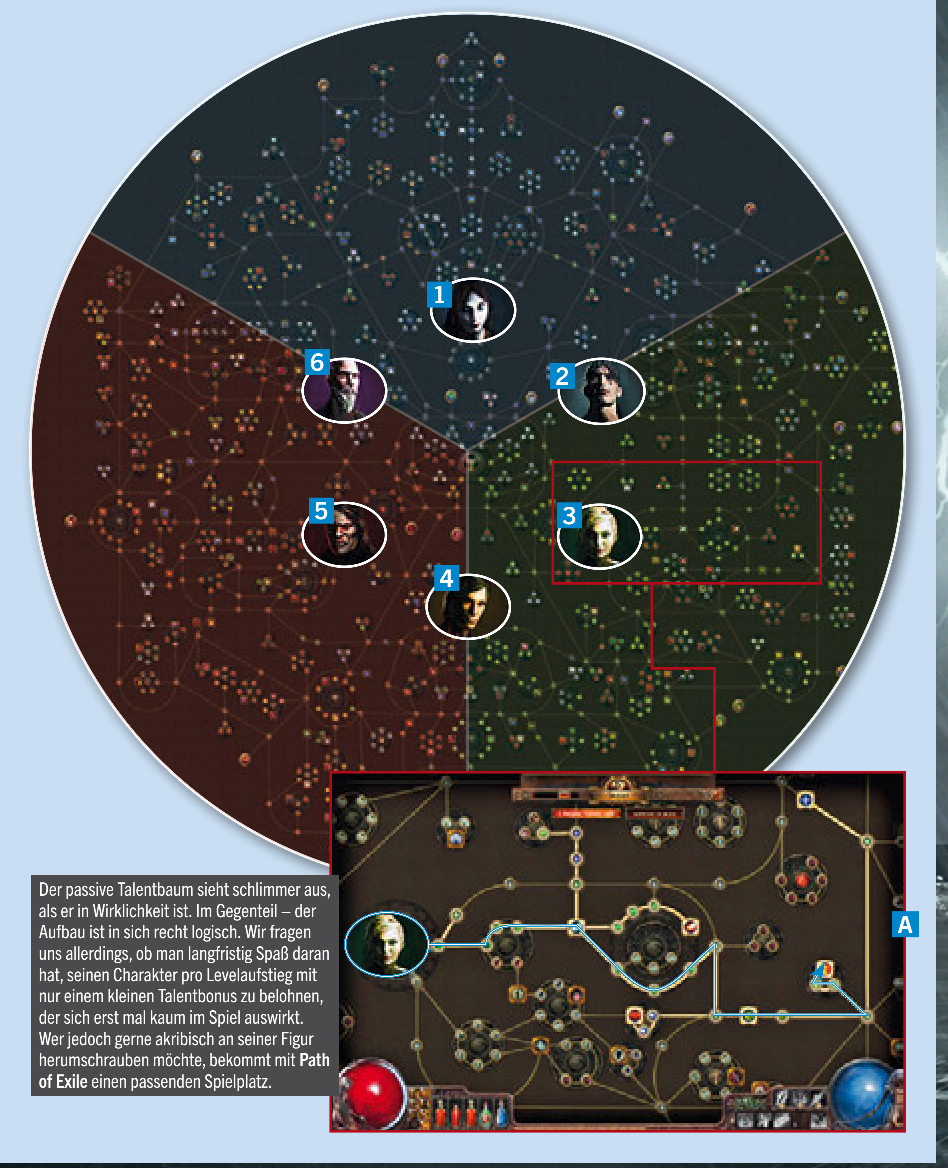
Der vom Prinzip her kreisförmig aufgebaute Baum lässt drei farbliche Schwerpunkte erkennen – einen blauen Teil (oben) für Talentboni, die auf dem Attribut Intelligenz beruhen, einen grünen Bereich (rechts) mit Schwerpunkt auf Geschicklichkeit und einen roten Abschnitt (links) mit Schwerpunkt auf dem Attribut Stärke. Jede der sechs spielbaren Charakterklassen beginnt an einem entsprechenden Startfeld, das kreisförmig um das Zentrum angesiedelt ist. Zur Veranschaulichung haben wir die Startfelder für Sie in der Abbildung markiert:





Die Verteilung der Klassenstartfelder dabei ist logisch, so beginnt der Duelist, der Stärke und Geschicklichkeit favorisiert, auf Feld 4 – zwischen den Talentbereichen mit Schwerpunkt auf diesen beiden Attributen.

Jeder freischaltbare passive Talentpunkt ist von Beginn an einsehbar, was zu der schwer überschaubaren Gesamtansicht führt. In einer Zoombetrachtung des Talentbaums für unseren hier gezeigten Ranger-Charakter auf Stufe 30 ist die Sache jedoch durchaus nachvollziehbar. Jeder kleine Skillpunkt sorgt für eine geringe Verbesserung, etwa +6 % auf Angriffsgeschwindigkeit, 8 % erhöhte Projektilgeschwindigkeit oder +10 % auf Geschicklichkeit. Die größer dargestellten Icons repräsentieren deutliche Aufwertungen für Ihren Charakter, passend zur Spielweise. Bleiben wir beim Beispiel unseres Rangers: Wir haben uns dafür entschieden, den Ranger in Sachen Bogen zu perfektionieren. Beim Betrachten der passiven Skills fällt unser Blick auf den Skill „Heartpierce“ (**A**). Dieser erhöht die Chance auf kritische Bogentreffer um satte 60 %. Der schnellstmögliche Weg dorthin verläuft über 16 Skillpunkte (von uns farbig dargestellt), sodass wir dieses Talent frühestens beim Stufenaufstieg auf Level 17 erreichen können. Das ist aber kein Muss, denn an jeder Abzweigung im Talentbaum haben Sie die Möglichkeit, auch weitere Talentpfade einzuschlagen. Aus diesem sehr flexiblen System entwickeln sich sogenannte Charakter-Builds. Auf der offiziellen Webseite www.pathofexile.com können Sie in aller Ruhe solche Builds virtuell erstellen und der Community zur Verfügung stellen, um über Vor- und Nachteile zu diskutieren. Inwieweit Einsteiger mit diesem sehr freien System zurechtkommen, sei dahingestellt, denn so schön die spielerische Freiheit auch ist – anschaulich ist sie wahrlich nicht zu nennen und dürfte auch etliche Spieler abschrecken.



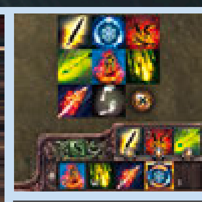
Der passive Talentbaum sieht schlimmer aus, als er in Wirklichkeit ist. Im Gegenteil – der Aufbau ist in sich recht logisch. Wir fragen uns allerdings, ob man langfristig Spaß daran hat, seinen Charakter pro Levelaufstieg mit nur einem kleinen Talentbonus zu belohnen, der sich erst mal kaum im Spiel auswirkt. Wer jedoch gerne akribisch an seiner Figur herumschrauben möchte, bekommt mit **Path of Exile** einen passenden Spielplatz.

SO FUNKTIONIERT DAS RPG-SYSTEM IN PATH OF EXILE

Punkt 3: Wie gelangen die Charaktere denn an aktive Skills?
Typische Klassentalentbäume suchen Sie in **Path of Exile** vergebens. Denn welche Fertigkeiten Ihre Charaktere aktiv nutzen, hängt von jeweils eingesetzten Skill-Edelsteinen (Gems) ab, in denen sämtliche Zaubersprüche und Kampffertigkeiten eingewoben sind. Gemäß den drei Attributen Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz stehen Ihnen dabei derzeit 23 rote Stärke-Gems, 27 grüne Geschicklichkeit-Gems und 31 blaue Intelligenz-Gems zur Auswahl.

Diese Edelsteine müssen Sie in farblich passende Sockel in Ihren Ausrüstungsgegenständen einsetzen, die sich auf quasi jedem Rüstungsteil befinden. Sobald Sie einen solchen Skill-Edelstein eingesetzt haben, kann Ihr Charakter die entsprechende Fähigkeit anwenden. Maximal acht solcher Skills darf Ihre Figur aktiv nutzen. Die Edelsteine lassen sich jederzeit in die Sockel hinein- oder auch wieder herausnehmen, sodass man nach Belieben ausprobieren kann, wie sich die jeweilige Fertigkeit im Spiel auswirkt. Die aktiven Skills steigen mit der Zeit im Level auf, werden dadurch immer mächtiger. Dabei hängt es immens davon ab, welchem Attribut der jeweilige Edelstein zugeordnet ist. Der Skill-Edelstein „Rain of Arrows" – ein Flächeneffekt für Fernkämpfer – fordert beispielsweise einen stets anwachsenden Geschicklichkeitswert, um die nächste Levelstufe zu erreichen.

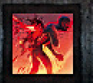




▲ Die Skills werden im Spiel automatisch auf Maus- und Keyboard-Tasten verteilt. Die Anordnung lässt sich aber bequem jederzeit ändern.

▼ Aus den Edelsteinen, die Sie in Ihre Ausrüstung einsetzen, ergeben sich die aktiven Fertigkeiten.

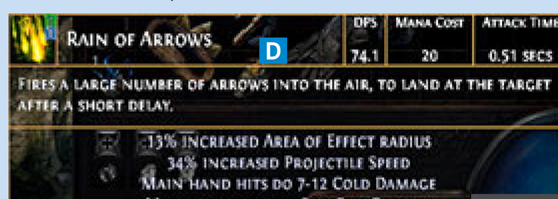


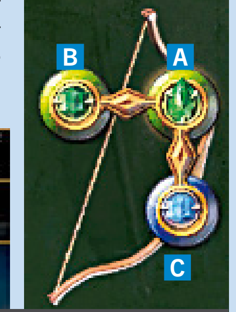




Punkt 4: Sockel kombinieren
Neben den bereits in Punkt 3 erwähnten Skill-Edelsteinen gibt es auch allerlei Unterstützungs-Edelsteine, die bestehende Effekte verstärken. Damit dies funktioniert, benötigt man Ausrüstungsgegenstände mit verbundenen Sockeln. Wir zeigen Ihnen dies anhand eines Beispiels:

Unser magischer Bogen besitzt zwei grüne und einen blauen Sockel, je zwei davon sind miteinander verbunden. Erkennbar ist dies an den bronzefarbenen Rauten zwischen den einzelnen Sockeln. Als Erstes bestücken wir den rechten oberen Slot (**A**) mit dem grünen Edelstein „Rain of Arrows", der einen flächendeckenden Bogenangriff ermöglicht. In den zweiten grünen Sockel (**B**) packen wir den unterstützenden Edelstein „Faster Projectiles", der die Geschwindigkeit und den Schaden unseres Bogenangriffs deutlich erhöht. In den blauen Slot (**C**) legen wir den Unterstützungs-Effekt „Added Lightning Damage", was für zusätzlich verursachten Blitzschaden sorgt. Wenn wir uns danach die fertige Skillbeschreibung (**D**) anschauen, erkennen wir, welche Verbesserungen die beiden verlinkten Edelsteine bewirkt haben. Dieses Kombinationssystem ist unwahrscheinlich motivierend und lädt förmlich zum Experimentieren ein.





Das flexible Sockelsystem in **Path of Exile** erlaubt eine Vielzahl an Kombinationsmöglichkeiten für Ihre Talente im Spiel.

guren und Ausrüstung besitzten viele Details, die Umgebungstxturen könnten jedoch schärfer sein und ein paar Details mehr vertragen.

Der Kern des Ganzen
Auch wenn sich **Path of Exile** sehr an **Diablo 2** anlehnt, unterscheidet es sich dennoch in einer Sache grundlegend – und das ist die dem Spiel zugrunde liegende Rollenspielmechanik, die wir auf dieser Doppelseite in den Kästen vorstellen. Das Resultat ist verblüffend motivierend. Ähnlich wie in **Skyrim** bestimmen Sie mit Ihrer Spielweise und der Kombination von Skills, Ausrüstung sowie der gewählten Boni-Punkte (Perks), wie sich Ihr Held im Spiel schlägt. Auch wenn es in Sachen Übersichtlichkeit sicher bessere Wege als den Riesentalentbaum gegeben hätte und wichtige Tools wie ein automatischer Gegenstandsvergleich fehlen, kommt das System in der Spiel-Community sehr gut an. Die Entwickler nutzen dank Open-Beta-Phase das Feedback der Spieler, um kontinuierlich Verbesserungen vorzunehmen. Somit stellt **Path of Exile** für uns definitiv eine willkommene Genrebereicherung dar. ❑

FAKTEN

GENRE:
Action-Rollenspiel
TERMIN:
23.01.2013
ENTWICKLER:
Grinding Gear Games
PUBLISHER:
Grinding Gear Games

- Außergewöhnliches Talent- und Skillsystem
- Komplett kostenlos spielbar
- Sechs spielbare Klassen
- Permanente Online-Verbindung zum Spielen notwendig
- High-End-Content lässt sich von den Spielern anpassen

„Ein riesiger Talentbaumsandkasten für Bastelnaturen!"

Stefan Weiß

WAS HABEN WIR GESPIELT? Mit zwei Charakterklassen haben wir alle drei Akte im Default-Modus beendet, dazu alle übrigen Klassen angespielt und etliche Gruppen-Partien absolviert. Was uns noch fehlt, ist der Einblick ins High-Level-Endgame.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- ➕ Motivierende Jagd nach immer besseren Items
- ➕ Große spielerische Freiheit, seinen Charakter nach Lust und Laune zu entwickeln
- ➕ Der komplette Spielinhalt kostet Sie keinen Cent
- ➕ Spannend klingender Endgame-Content
- ➖ Technisch kein Meisterwerk
- ➖ Gegnervielfalt lässt zu wünschen übrig
- ➖ PvP-Inhalte sind bisher dürftig (lediglich Arenakämpfe)
- ➖ Tooltips und Hilfen zur Charakterstatistik wie automatischer Gegenstandsvergleich fehlen

WERTUNGSTENDENZ 0



100

Grinding Gear Games macht die Sache von Grund auf richtig: **Path of Exile**-Spieler bekommen den kompletten Spielinhalt kostenlos zur Verfügung gestellt, während die Entwickler vom Feedback der Open-Beta-Teilnehmer profitieren, um das Action-Rollenspiel weiterhin zu verbessern. Die Spieler wiederum honorieren das Konzept und sind gerne bereit, **Path of Exile** ihrerseits mit finanzieller Unterstützung durch Käufe im Ingame-Shop mitzutragen und das, obwohl der optische Schnickschnack lediglich kosmetischer Natur und teilweise recht überteuert ist. Aber das geht völlig in Ordnung, solange es keine spielrelevanten Dinge sind, die ich kaufen muss, um Spaß in **Path of Exile** zu haben. Grinding Gear Games sollte allerdings noch etwas Tuning in Sachen Benutzeroberfläche und Tooltips betreiben und sich hier ruhig bei **Diablo 3** und Co. bedienen.

TEST

Die PC-Games-Stammredaktion – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



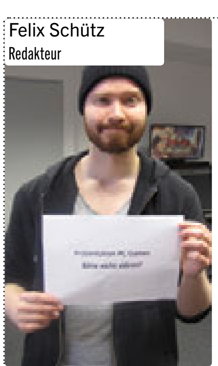
Versteckt Ostereier so gut:
Dass Neffen und Nichten mutmaßlich auch in diesem Jahr nicht ohne eine maßstabsgetreue Schatzkarte auskommen werden.
Hat unterschätzt:
Anno Online. Dafür, dass sich das Aufbauspiel erst in der Closed Beta befindet und regelmäßig auf null zurückgestellt wird, verströmt es schon extrem viel **Anno**-Feeling.
Freut sich sehr:
Über die runderneuerte PC-Games-Titelseite

Wolfgang Fischer
Redaktionsleiter



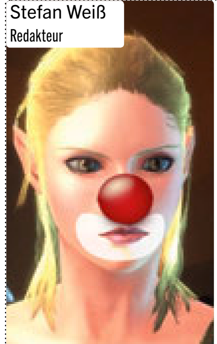
Sucht Freunde in der Schweiz:
Die ihn regelmäßig mit arabischem Wasserpfeifentabak versorgen können, den man aus unerfindlichen Gründen hierzulande nicht kaufen darf.
Kann endlich Island von der „Da war ich noch nicht"-Liste streichen
Schade, dass aufgrund einer ausgewachsenen Erkältung der Trip nicht so toll war, wie er hätte sein können.
Freut sich über:
Den Verlauf der aktuellen Bundesliga-Saison

Felix Schütz
Redakteur



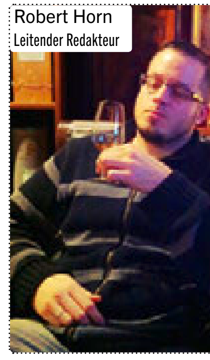
Zuletzt durchgespielt:
Crysis 3, **Dungeon Siege**, **Aliens: Colonial Marines**, **DMC**, **Crysis** (Xbox 360), **Dungelot** (Android), **Dead Space 3**
Spielt derzeit:
Path of Exile, **Dungeon Siege 2**, **Diablo 3**, **Die Siedler 2** (Remake), **System Shock 2**
Freut sich sehr auf:
Bioshock Infinite, **Tomb Raider**, **Starcraft 2: Heart of the Swarm**, **Fire Emblem: Awakening** (3DS) und natürlich auf **The Witcher 3**, denn das sah bei unserer Präsentation schon enorm gut aus

Stefan Weiß
Redakteur



Wechselte ständig die Rolle:
Und hat als Halb-Elfen-Klerikerin und Zwergenkrieger in **Neverwinter** sowie alle sechs Klassen in **Path of Exile** gespielt – ein Fall für gespaltene Persönlichkeit?
Machte drei Kreuze:
Dass die Faschingszeit spurlos an ihm vorüberging.
Fand Entspannung:
Bei Meditationsübungen des Dalai Lama und gönnte sich als Kontrastprogramm ein Wikinger-Metal-Konzert in München (**Grand Magus**).

Robert Horn
Leitender Redakteur



Genießt gute Tropfen:
Mit Freunden zum Whisky-Tasting like a Sir! Die ausführliche Probierverkostung quer durch Schottland zeigt: Islay ist mein Favorit. Mehr Torf, bitte!
Hat Himmelsrand entdeckt:
Nach der Schwärmerei des Kollegen Bathge wurde das fast vergessene (und nie durchgespielte) **Skyrim** mal wieder ausgepackt. Und dieses Mal bleibe ich dran!
Fürchtet Verschwörungen:
Homeland. Wahnsinnig spannend. Anschauen!

Peter Bathge
Redakteur



Hat Schluss gemacht:
Mit **Skyrim**. 86 Stunden Spielzeit müssen reichen, schließlich stauen sich schon **Dead Space 3**, **Crysis 3**, **Aliens: Colonial Marines**, **Sim City** und **Tomb Raider** auf der Platte. Von Drachen hat er jetzt fürs Erste genug!
Hadert derzeit:
Mit der Fahrzeugsteuerung in **Sleeping Dogs**
Zieht um:
Mit seinem Blog. Knackige Branchenkommentare lesen Sie fortan unter www.spielintelligenz.wordpress.com.

Marc Brehme
Redakteur



Ist noch unsicher:
Ob er **Dead Space 3** wirklich spielen soll. Wenn überhaupt, dann sicher nur bei Tageslicht und ohne Kopfhörer. Die Herzfrequenz wird's danken. Man wird halt nicht jünger … ;-)
Lobt ausdrücklich:
den Support der Elektronikmarktkette mit Planetennamen. Nexus-Tablet am Samstag defekt abgegeben und (inkl. Einschicken) am Donnerstag darauf bereits repariert zurückbekommen. Wunder geschehen!

Viktor Eippert
Redakteur



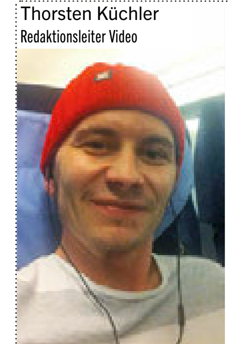
Freut sich total:
Über die überraschende Ankündigung von **Age of Wonders 3**. Die ersten beiden Teile der Reihe hab ich mehrfach durchgespielt.
Hat endlich:
Company of Heroes nachgeholt. Ein feines Spiel mit fantastischen Schlachtfeld-Effekten!
Sucht derzeit:
Eine Wohnung, um mit der Freundin zusammenzuziehen. Wer hätte gedacht, dass Wohnungen in Fürth derart umkämpft sind!?

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

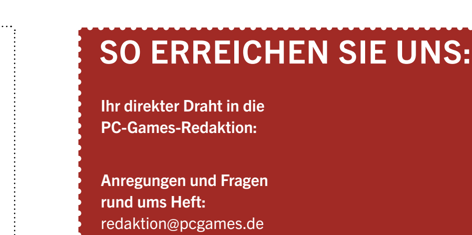


Hat die Nase voll:
Von Geschichten über Rücktritte von Politikern, Päpsten und anderen Personen von öffentlichem Interesse.
Hat die Nase voller:
Von Temperaturen unter 20 Grad und hätte nichts dagegen, wenn die Redaktion geschlossen nach Madeira ziehen würde.
Hat die Nase am vollsten:
Vom Benzinpreis und fordert Subventionen für die Opfer kommunaler Siedlungspolitik, die mehr als 20 km täglichen Arbeitsweg zurücklegen.

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter Video



Trägt ab sofort …
eine knallrote Mütze! Die ist aus Island, hält den Schädel warm und sieht cool aus.
Heißt ab sofort …
Emil! Weil dieser Name so richtig nach einem vollbärtigen, grimmig schauenden Wikinger-Typ klingt.
Macht ab sofort …
nur noch Videos! Und darf deshalb berühmte Menschen (etwa Nora Tschirner) interviewen und mit ihnen Hasselhoff-Songs trällern. Ja, so schön kann das Arbeitsleben sein!



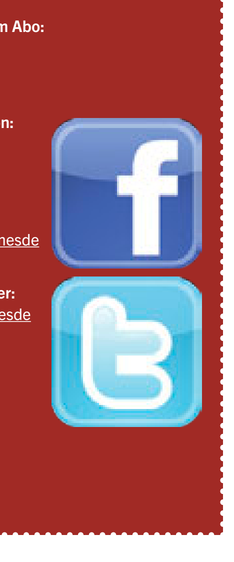
SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de



Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

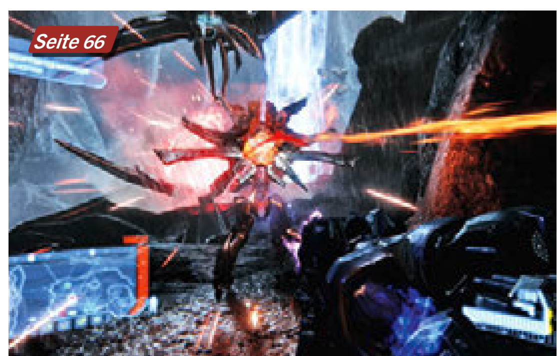
Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

TOP-THEMEN

ACTION
CRYSIS 3



Crytek auf der Suche nach der goldenen Mitte: **Crysis 3** soll die Stärken der beiden Vorgänger unter einen Hut bringen und die Geschichte um den Nanosuit-Träger Prophet gebührend abschließen. Wie gut das gelungen ist, klärt unser sechsseitiger Test. Dazu gibt's eine Doppelseite Technik-Check, der unter anderem beweist, warum sich die PC-Fassung deutlich von den Konsolenumsetzungen abhebt.

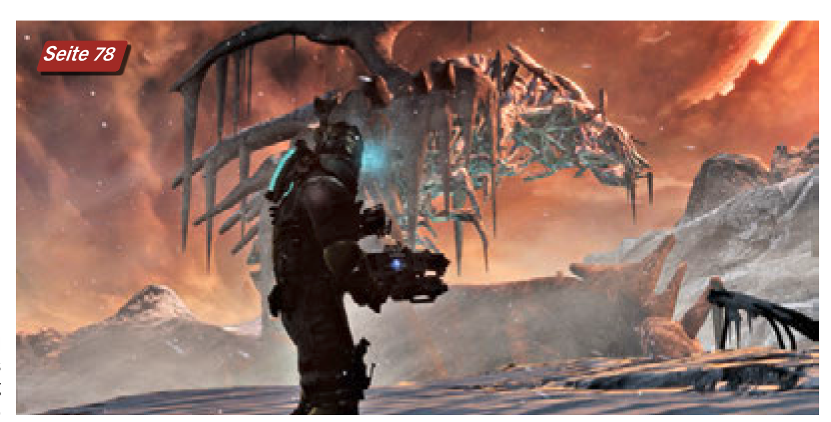
ACTION
ALIENS: COLONIAL MARINES



Die jahrelange Entwicklungszeit und zig Verschiebungen haben deutliche Spuren hinterlassen: **Aliens: Colonial Marines** enttäuscht mit einer veralteten Präsentation und angestaubter Technik. Zumindest ein wenig Horror gibt es – auch wenn der leider von der KI ausgeht.

ACTION
DEAD SPACE 3

Mehr Geballer, weniger Grusel, dazu ungewohnte Schauplätze und ein vollwertiger Koop-Modus: **Dead Space 3** macht zwar vieles anders als seine Vorgänger, entpuppt sich aber als starkes Actionspiel – trotz EAs arg umstrittener Mikro-Transaktionen und ausufernder DLC-Politik.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

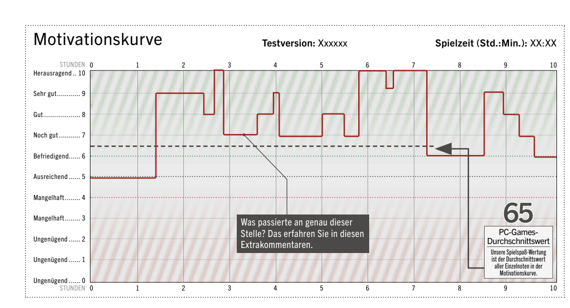
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

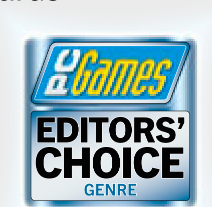
Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors' Choice Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 94.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Prophets Kampfgefährte Psycho spielt in Teil 3 den Sidekick – seinen Humor hat der deutlich gealterte Veteran allerdings verloren.

Große Alien-Gegner sind in **Crysis 3** nur noch halb so erschreckend wie im Vorgänger: Dank schwerer Waffen machen Sie die Dinger in Windeseile platt.

PC Games AWARD Ausgabe 03/2013 91

PC Games EDITORS' CHOICE EGO-SHOOTER

Crysis 3

Von: Robert Horn/Felix Schütz

Teil 3 rundet beeindruckend ab, was der Vorgänger unfertig hinterlassen hat.



Ja, **Crysis 2** war irgendwie unbefriedigend, stimmt's? Die Story war komisch, die Aliens sahen plötzlich anders aus, das Setting im zerstörten New York war ungewohnt, von Spielern ungewollt und die PC-Version ... ach, von der fangen wir lieber gar nicht erst an. Konsolenkompatibler Mist, das! Gut, ganz so schlimm war's nicht und **Crysis 2** erntete 2011 eine stolze 90er-Spielspaßwertung. Dennoch war es nicht das Spiel, das viele Fans gerne gehabt hätten. Der letzte Akt der Trilogie macht sich nun auf, all die losen Enden der Vorgänger plausibel miteinander zu verknüpfen und gleichzeitig selbst die enthusiastischsten unter den Hardware-Freaks zufriedenzustellen. Das schafft der Shooter in vielen Punkten und bereitet sich selbst ein würdiges, wenn auch nicht perfektes Ende: **Crysis 3** ist ein beeindruckend hübscher, bombastischer Edel-Shooter geworden, der mit Schwächen in der Story kämpft, etwas zu kurz geraten ist und darüber hinaus kaum neue Wege geht.

Von Anfang an

Crysis 3 spielt 20 Jahre nach seinem Vorgänger. Die Ceph-Aliens sind besiegt, der Cell-Konzern regiert praktisch die halbe Welt: Dank kostenlosem Strom für die gesamte Menschheit schaffte der Konzern es, die Welt von sich abhängig zu machen, und darf nun tun und lassen, was er will. Schöner dystopischer Mist.

Das Geheimnis der Macht von Cell liegt in den Überresten New Yorks unter einer gewaltigen, streng bewachten Kuppel verborgen und natürlich werden Sie in der Nano-Haut von Prophet (ist der nicht am Anfang von **Crysis 2** gestorben?) dem Mysterium auf den Grund gehen und dabei halb New York in Schutt und Asche legen. Dass die

SO HABEN WIR GETESTET

Wie schon beim Vorgänger verschickte Crytek auch dieses Mal keine Testversionen an die Redaktionen:

Stattdessen luden Crytek und EA Spieleredakteure eine Woche nach Frankfurt ein, um in einem Hotelzimmer eine ganze Woche lang **Crysis 3** zu testen. PC Games schickte gleich zwei Redakteure hin, Robert Horn und Felix Schütz. Begleitet wurden die beiden von zwei Kollegen der Schwesterzeitschrift PC Games Hardware. Vor Ort in Frankfurt konnten wir **Crysis 3** mehrfach in Ruhe durchspielen und dabei eigene Screenshots machen und Videos aufzeichnen. Das Material musste anschließend aber von Crytek abgesegnet werden, vorrangig um Story-Spoiler zu verhindern.



Ceph Stalker sind rasend schnell und greifen bevorzugt aus der Deckung dichter Gräser heraus an. Wenn Sie nicht aufpassen, reißen die Viecher Sie ratzfatz von den Füßen.

Der Bogen erweitert die Schleich-Spielweise sinnvoll und ist dank stark begrenzter Munition nicht zu übermächtig.

Die roten Dreiecke kennzeichnen Gegner, die Sie mithilfe Ihres Visors markiert haben. Das ist, neben einer erweiterbaren Laufstreckenanzeige, (rechts) enorm hilfreich.

Vier verschiedene Pfeilaufsätze machen den Bogen zu einem vielseitigen Einsatzwerkzeug. Explosiv-, Elektro- und Zeitzünderpfeile sind allerdings alles andere als lautlos.

Der Bogen ist die einzige Waffe im Spiel, die Sie abfeuern können, ohne dadurch Ihre Tarnung zu verlieren. Abgefeuerte Pfeile können Sie später wieder aufsammeln.

Ceph dabei nicht wirklich besiegt sind und erneut versuchen werden, die Welt zu vernichten, sollte klar sein. Viel mehr wollen wir über die Geschichte gar nicht verraten, denn Crytek gibt sich wirklich Mühe, eine vernünftige Erzählstruktur aufzubauen und die Spieler stets im Geschehen zu halten. Das gelingt oft – dank toller Charakteranimationen, unfassbar gut aussehender Schauplätze und einer Geschichte, die zumindest vordergründig nicht gerade schwer zu verfolgen ist. Trotzdem gibt es einige Informationslücken im Spiel, die Spieler selbst stopfen müssen – wer die ziemlich zerfahrene Geschichte in ihrer Gänze begreifen will, muss alle im Spiel versteckten Infohäppchen (etwa gefundene E-Mails und im Menü verborgene, trockene Erklärungstexte) lesen und erhält selbst dann nur ein unzureichendes Bild von den Hintergrundgeschehnissen.

Streckenweise zu bemüht

Nicht nur deshalb gelingt es **Crysis 3** trotz all seiner Bemühungen ebenso wenig wie seinen Vorgängern, echte Emotionen zu wecken. Das liegt auch an dem offensichtlichen Drang der Entwickler, eine möglichst bombastische, hollywoodreife Geschichte zu erzählen, was am Ende leicht verkrampft wirkt. Jede Szene muss sitzen, bestmöglich glänzen und mitreißen. Das funktioniert bei Animation und Szenenbild, doch wo Gefühle geweckt werden sollen, passiert (zu) wenig. Warum? Weil Cryteks Held ein gefühlloser, chromglänzender Kampfanzug ist. Weil die Technologie im Mittelpunkt steht und Menschen (und menschliches Leid) bestenfalls am Rande vorkommen. Weil der Schauplatz New York trotz der Ruinen, die das zivilisierte Leben hinterlassen hat, genauso gut auf dem Mond liegen könnte, so wenig ist da los. Weil um Prophet herum ein Krieg zwischen gesichtslosen Cell-Soldaten und metallischen Außerirdischen tobt, den Spieler kaum mitbekommen. Weil interessante Story-Details nicht ausreichend erklärt werden (Was ist mit Psycho passiert? Warum trägt er seinen Nano-Anzug nicht mehr?). Weil sich das Spiel in pathetischen Dialogen verliert. Zugutehalten muss man **Crysis 3** allerdings, dass es sich durchaus erfolgreich bemüht, die wirren Storyfäden seiner Vorgänger zu vereinen und das Ganze sogar mit einem befriedigenden Ende abschließt. Einen Oscar gibt's dafür trotzdem nicht.

Ein bildschönes Spiel

Dafür stimmt der Rest der Inszenierung: Wirklich jede einzelne Szene aus **Crysis 3** könnten Sie sich ausdrucken und als Poster an die Wand hängen, so wunderschön sind die Schauplätze des Shooters. Der Detailreichtum ist atemberaubend und gehört zum Besten, was wir seit langer Zeit auf dem PC erleben durften.

Die sieben Abschnitte sind dabei angenehm abwechslungsreich: Grasbewachsene Steppen, sumpfartige, düstere Gebiete mit knietiefem Wasser, Dschungelland-



Scorcher sind kleine, optisch beeindruckende Viecher, allerdings enttäuschen sie im Kampf. Ihre Flammenreichweite ist lächerlich und bei Beschuss verschanzen sie sich und tun gar nichts mehr.



An einigen wenigen Stellen rumpeln Sie mit einem Buggy durch das zerstörte New York. Diese Areale sind besonders groß, laufen wäre hier eine Qual.

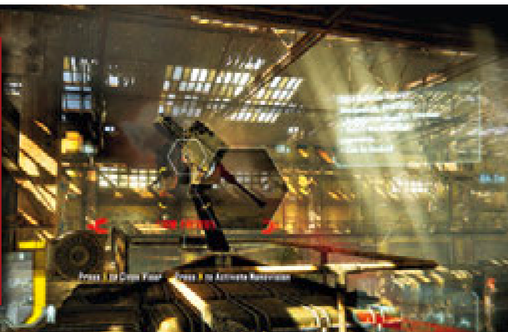
SO FUNKTIONIERT DAS HACKEN

Neben dem neuen Bogen als Waffe ist das Hacken von Feind-Elektronik Prophets neuester Zeitvertreib:

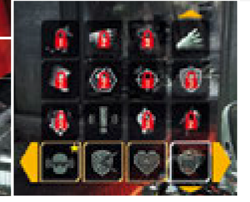
Elektronische Kriegsführung hilft Ihnen, in den Kämpfen lästige Gegner-Maschinerie umzupolen. Automatische Abwehrtürme schießen dann auf die eigenen Leute, bei Minen ist die Freund-Feind-Kennung verdreht und Alien-Einheiten wie der Scorcher geben sogar für kurze Zeit den Geist auf. Wie das funktioniert, verraten wir Ihnen hier.



2. Objekt hacken: Das folgende Minispiel ist simpel, fordert aber Reaktionsschnelle: Sie müssen eine Anzahl an sich bewegenden Punkten im richtigen Moment fixieren, sonst bricht die Verbindung ab und Ihr Anzug verliert kurzzeitig sämtliche Energie. Übernommene Türme schalten sich übrigens nach einer gewissen Zeit selbst ab.



1. Ziel ausspähen: Mit dem Visor nehmen Sie mögliche Ziele ins Visier. Zum Hacken benötigen Sie einen Mindestabstand und freie Sicht – unsichtbar dürfen Sie aber sein. Türme, Minenfelder und der feindliche Scorcher sind hackbare Ziele.



3. Fähigkeiten verbessern: Echte Schattenkrieger setzen natürlich auch bei Upgrades voll auf Verstohlenheit. Für das Hacken gibt es eine sehr mächtige Verbesserung, die Ihnen die ersten zwei Punkte jedes Angriffs automatisch fixiert. Das erleichtert Hack-Angriffe ungemein, weshalb das Upgrade definitiv in das Arsenal jedes Hacking-Liebhabers gehört.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spaßige taktische Variante abseits des Kampfes
- ➕ Hacking-Minispiel nervt nicht.
- ➕ Hackbare Minen sorgen für wunderbar fiese Hinterhalte.
- ➖ Hacken von Scorchern nahezu sinnlos
- ➖ Nur wenige hackbare Objekte
- ➖ Auf Dauer zu wenig abwechslungsreich und fordernd
- ➖ Nur an wenigen Stellen effektiv einsetzbar

FAZIT: Das Hacken von Geschütztürmen, Minenfeldern oder feindlichen Einheiten ist eine spaßige Sache, die sich wunderbar in Prophets Repertoire eingliedert. Feindliche Türme direkt unter der Nase des Gegners umzudrehen und das Ergebnis zu bewundern, macht jede Menge Freude. Dennoch hätten wir uns mehr Einsatzmöglichkeiten gewünscht und auf Dauer anspruchsvollere Hacking-Spiele.

schaften und zwischen all der Flora gewaltige, gebrochene Hochhäuser, Straßenzüge, Laternen und andere Überreste einer einst blühenden Großstadt. Mit **Crysis 3** haben die Entwickler die wohl beeindruckendsten Landschaften in einem Computerspiel geschaffen und das New York aus dem Vorgänger um Längen übertroffen. Auch ergeben sich durch die vielen Hochhäuser immer neue, spannende Vorgehensmöglichkeiten, sprich Angriffe aus verschiedenen Höhen, von den Entwicklern „vertikales Gameplay" genannt. Dieses Feature gab es schon in Teil 2, dort hatte die KI aber noch einige Probleme mit den teils imensen Höhenunterschieden. In **Crysis 3** klappt das deutlich besser, auch wenn die Feinde ob ihrer Position ab und zu komplett den Überblick verlieren.

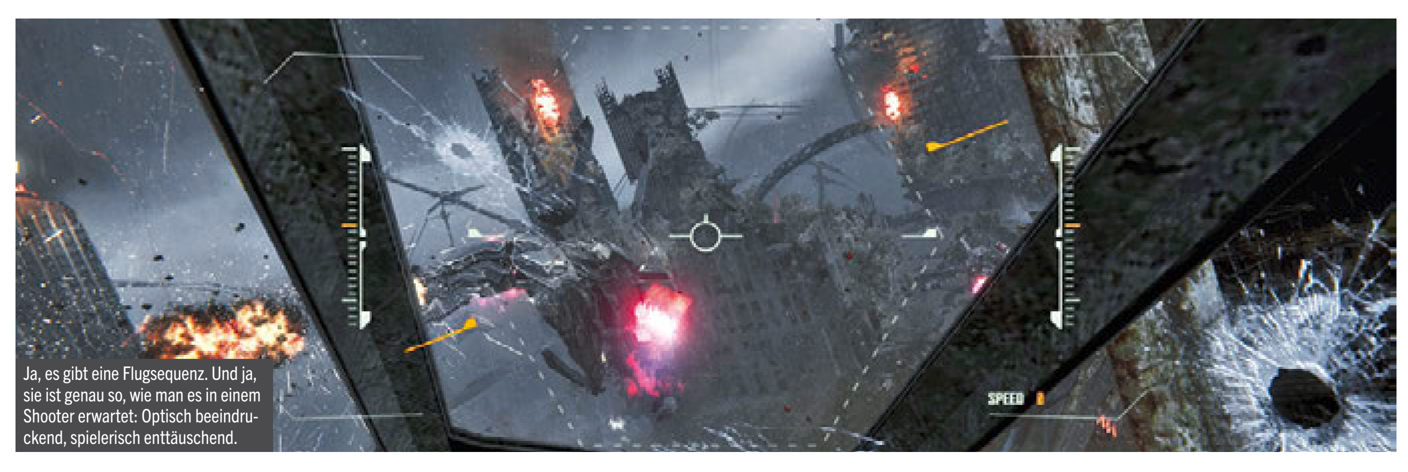
Ein feiner Zwirn

Der schicke Nano-Anzug, wie immer Star des Spiels, wurde im Vergleich zum Vorgänger kaum überarbeitet. Noch immer können Sie damit schneller rennen, höher springen, mehr Schaden einstecken oder temporär unsichtbar werden, alles hübsch intuitiv und leicht erlernbar. Dafür haben die Entwickler das Skill-System aus Teil 2 komplett über Bord geworfen. Im Spiel finden Sie jetzt Nano-Upgrades, die Sie in einem schmucklosen Menü in neue Anzug-Funktionen investieren. Ein freischaltbarer Detektor etwa zeigt Bewegungsroutinen von Gegnern in der Spielwelt, ein Hacking-Update erleichtert das Knacken von feindlicher Software. Passive Boni lassen Sie während der Gefechte länger standhalten und mehr Schaden im Nahkampf austeilen, außerdem tragen sie dazu bei, dass Sie nicht gesehen werden. Bis zu vier Updates dürfen Sie gleichzeitig laufen lassen, verschiedene Kombinationen lassen sich im Set abspeichern und so nach Bedarf aufrufen. Wirklich motivierend und besonders tiefgründig ist das System leider nicht: Beim Spiel ertappten wir uns dabei, nur so lange nach den benötigten Upgrade-Punkten zu suchen, bis wir das für uns passende System zusammenhatten. Danach waren die Nano-Verbesserungen uninteressant. Spielentscheidend sind sie sowieso nicht.

Ein paar Hightech-Spielzeuge

Das neu integrierte Hacken dagegen erweist sich als spannende und spaßige Erweiterung des Prophet'schen Handlungsspielraums. Feindliche Abwehrtürme, Schlösser, Minen und bestimmte Einheiten wie den Ceph-Scorcher knacken Sie nun auf elektronischem Wege. Das dazugehörige Minispiel ist simpel, schnell und angenehm kurzweilig (siehe Kasten oben). Durch das Hacken von Türmen und Minenfeldern ergeben sich oft spannende taktische Möglichkeiten im Kampf gegen Cell und Ceph.

Auch der Bogen, Prophets neue Lieblingswaffe, bringt erstaunlich viel Spielspaß in die Kämpfe. Dank verschiedener Pfeilspitzen ist das Hightech-Gerät vielseitig einsetzbar,



Ja, es gibt eine Flugsequenz. Und ja, sie ist genau so, wie man es in einem Shooter erwartet: Optisch beeindruckend, spielerisch enttäuschend.



Prophet kann nun die Waffen von erledigten Außerirdischen aufheben und benutzen. Je nach Alien-Gegner sind das ganz schön mächtige Kanonen!

außerdem kann es aus der Unsichtbarkeit heraus abgefeuert werden, ohne dass dabei die eigene Tarnung zerstört wird. Damit ist der Bogen neben den Stealth-Kills die einzige aktive Möglichkeit, unerkannt anzugreifen. Damit die Pfeilschleuder nicht zu übermächtig wird, ist die verfügbare Munition stark begrenzt, sodass Sie immer gut mit Ihren Pfeilen haushalten müssen. Auch wenn wir den Bogen anfangs belächelten: Das Ding macht wirklich Spaß, damit fühlen Sie sich wie ein Jäger, der sich lautlos an seine ahnungslose Beute heranschleicht.

Sollten Sie dagegen kein Freund der leisen Töne sein, geht's auch anders: Neue, mächtige Alienwaffen, die Prophet nun endlich auch nutzen darf, lassen selbst dem mächtigsten Ceph-Pinger nicht den Hauch einer Chance. Besonders beeindruckend ist der X-Pac-Mortar, eine brutale Waffe mit zwei Feuermodi, die entweder Plasmagranaten oder eine Plasmarakete verschießt und dabei jeden Gegner dem Erdboden gleichmacht. Zugunsten des Balancings ist allerdings auch hier die Munition arg begrenzt. Egal ob durch Bogen, Alienwaffen oder Hacking-Tool: Der Prophet aus **Crysis 3** ist definitiv der mächtigste Kämpfer der Reihe. Wirklich herausfordernd sind die Kämpfe daher meist nicht, wenngleich sehr unterhaltsam. Fiese, große Bossgegner suchen Sie nahezu vergebens, auch sonst bieten die Feindarten kaum Überraschungen oder erfordern besondere Taktiken. Dafür bietet die KI solide Gegenwehr und patzte bei unserem Test kaum. Aussetzer gab es dennoch, wirklich störend waren die aber nicht.

Ein würdiger Abschluss

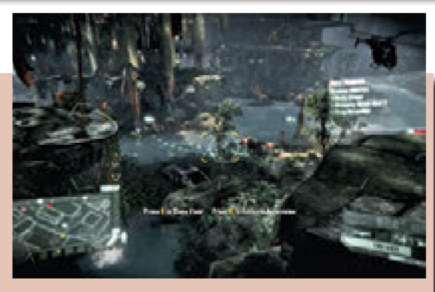
Mit **Crysis 3** findet die Geschichte rund um Prophet, die Ceph und den Nano-Anzug ein würdiges Ende. Den Frankfurter Entwicklern von Crytek ist es außerdem gelungen, einen atemberaubend schönen Shooter zu erschaffen, der Grafikkarten zum Qualmen und Spielermünder zum Austrocknen bringen wird. **Crysis 3** wirkt wie aus einem Guss und spielt sich auch so. Zwar sind unter zehn Stunden Einzelspielerkampagne recht wenig, dafür entschädigen die tolle Grafik und ein Gameplay, das mit toller Inszenierung, solider KI und aufwendig gestalteten Abschnitten beeindruckt. ❑

FÜNF TIPPS FÜR MEHR SPIELSPASS

Damit Sie das bestmögliche Spielerlebnis mit Cryteks Edel-Shooter haben, geben wir Ihnen hier ein paar nützliche Tipps:

1 DREHEN SIE DEN SCHWIERIGKEITSGRAD HOCH

Vergessen Sie die ersten zwei Schwierigkeitsgrade. **Crysis 3** wird erst auf Status „Veteran“ einigermaßen fordernd. Da Sie es meist mit wenigen Gegnern zu tun bekommen, ist es umso spannender, sich mit deren Verhalten zu messen. Seien Sie also kein Weichei, machen Sie es sich schwer.



2 BENUTZEN SIE DEN VISOR

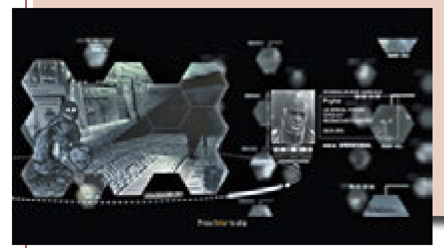
Wenn Sie nicht Prophets Brille nutzen, um die Gegend auszuspionieren, entgeht Ihnen ein guter Teil des Spielinhalts. Denn nur so markieren Sie Feinde, entdecken Nano-Upgrades oder versteckte und besonders coole Waffen. Nehmen Sie sich also die Zeit, um Informationen zu sammeln.

3 LERNEN SIE DAS HACKING-UPGRADE

Hacken macht Spaß, aber unter Zeitdruck nervt das Geklicke schon mal, besonders bei schwer zu knackenden Anlagen. Das Hacking-Upgrade erleichtert diese Aufgabe ungemein und schenkt Ihnen die ersten beiden Hack-Stufen. Bei leichten Zielen müssen Sie damit nicht mal einen Finger krümmen.

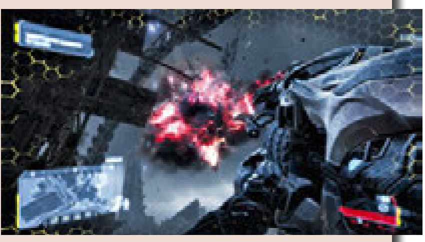
4 LESEN SIE DIE HINTERGRUNDINFORMATIONEN

Crysis 3 enthält Ihnen wichtige Informationen vor. Was ist eigentlich aus Nomad geworden, warum trägt Psycho seinen Anzug nicht mehr, was hat er die letzten 20 Jahre gemacht und wieso wurde Prophet gefangen genommen? All das erklärt das Spiel. Nicht. Also lesen Sie es besser selbst im Spielmenü nach. Ein schönes Video namens „Was bisher geschah“ finden Sie dort ebenfalls. Es hilft, einige Wissenslücken zu füllen.



5 PROBIEREN SIE SEKUNDÄRE FEUERMODI

Nahezu jede Alienwaffe besitzt im Gegensatz zu menschlichen Wummen einen zweiten Feuermodus: Die Reaper-Kanone etwa verschießt Langstrecken-Plasmageschosse, der Sekundärangriff richtet sich gegen nahe Ziele. Die Mortar (Bild) feuert indirekte Granaten oder eine mächtige Rakete.



Die Charaktere, die Ihnen begegnen, können Sie an einer Hand abzählen. Bis auf Psycho bleiben die Personen blass und unscheinbar. Schade, bei den tollen Gesichtsanimationen!

WO IST DER MEHRSPIELER-TEST?

Den umfangreichen Mehrspielermodus von Crysis 3 haben wir vor Ort nicht getestet – obwohl wir die Möglichkeit dazu gehabt hätten.

Den Test des Mehrspielermodus reichen wir nach, entweder im Heft der nächsten Ausgabe oder online unter www.pcgames.de. Denn auch wenn wir in Frankfurt auf dem Test-Event die Möglichkeit hatten, Mehrspielerpartien zu absolvieren, wollen wir so etwas natürlich lieber in Ruhe unter Live-Bedingungen testen. Wir werden den Mehrspielermodus also erst anwerfen, wenn es der Rest der Menschheit auch tun kann. Nur so erfahren wir, wie stabil der Titel wirklich läuft, wie viele Menschen spielen, wo es am meisten hapert und wie die Cheater-Situation ist.

Was Sie erwartet: acht Spielmodi (Hunter, Spears, Crash Site, Deathmatch, Team-Deathmatch, Assault, Extraction, Capture the Relay), vier feste Klassen (Assault, Scout, Gunner, Sniper) + frei definierbare Klasse, 51 Ränge, 19 Power-, Stealth-, oder Armor-Module, 2 Fahrzeuge (Pinger und VTOL).

MEINE MEINUNG | *Robert Horn*

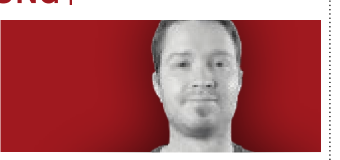
„Ein hübscheres Spiel werden Sie auf dem PC nicht finden!“



Ich habe das schon ein paar Mal gesagt: **Crysis 3** sieht umwerfend gut aus. Wow! Beim Spielen bin ich immer wieder stehen geblieben und habe diese sensationelle Landschaft genossen. Respekt, Crytek, für so eine grafische Leistung! Wer genau so etwas beim zweiten Teil vermisst hat, der wird nun zufriedengestellt. Abseits der Grafik habe ich den Shooter gerne durchgespielt (auch wenn er zu kurz ist!) Ich mag dieses KI-unterstützte Katz-und-Maus-Spiel, das ist mir tausendmal lieber als die skriptgesteuerte **Call of Duty**-Dauerfeuer-Grütze. Die Action passt auch im dritten Teil, auch wenn ein paar coole Bossgegner fehlen. Die Story, auch wenn sie endlich mal beendet wird, lässt mich dagegen kalt: Zu verwirrend, zu bemüht, zu lückenhaft.

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Edel-Shooter mit brillanter Technik.“



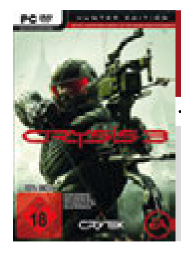
Abwechslungsreiche Settings, spannende Action, viel Atmosphäre, denkwürdige Momente – man merkt, dass Crytek sich viele Kritikpunkte an Teil 2 zu Herzen genommen hat. Auch die Technik bedarf keiner Worte mehr, da wäre eher ein Denkmal angebracht. Trotzdem fehlt mir noch etwas: das Gefühl des Mitfieberns. Zwar war ich von **Crysis 3** stets klasse unterhalten, aber nur selten wirklich gefesselt. Das liegt an der Story, die in der kurzen Spielzeit nicht genügend Raum zur Entfaltung findet, die interessante Figuren zu schnell beiseiteschiebt und mich stattdessen lieber einen neuen, künstlich aufgeblasenen Bösewicht jagen lässt. Alles in allem reicht **Crysis 3** für mich also nicht an den ersten Teil heran. Ein eindrucksvolles Erlebnis ist's aber natürlich trotzdem.

1

2



Das verfallene New York im Sonnenschein ist eine absolute Augenweide. Die auftauchenden Stalker-Aliens sind es nicht. Der Kampf gegen sie macht aber gehörig Spaß!



Crysis 3

Preis: ca. € 50,-
Termin: 21. Februar 2013
Publisher: Electronic Arts

Entwickler: Crytek
(Far Cry, Crysis, Crysis 2, Warface)
Genre: Ego-Shooter

GRAFIK

An der Optik des deutschen Shooters gibt es nichts zu rütteln. Das Frankfurter Studio ist für seine Liebe zur Technik bekannt, bei **Crysis 3** bekommt Ihr Rechner das zu spüren. Der Titel ist hardwarehungrig, belohnt dafür aber auch mit allerfeinster Grafik, die so detailreich und gestochen scharf ist, dass Sie öfters mal stehen bleiben werden, um das Gesehene in sich aufzusaugen. Mehr zu Grafik und Technik erfahren Sie ab Seite 72.

SOUND

Der Shooter kommt mit einem epischen, orchestralen Soundtrack daher, der gut zum Geschehen passt. Im Hauptmenü können Sie sich jeden einzelnen Clip sogar noch einmal anhören. Während unseres Tests konnten wir leider nur die englische Fassung spielen. Die überzeugte aber mit sehr guten, charismatischen Sprechern (allen voran Prophets markanter Bass und Psychos schnodderiges Cockney-Englisch).

STEUERUNG

Crysis 3 besitzt eine Shooter-typische Steuerung, die über die Tasten W, A, S, und D funktioniert. Die Nano-Anzug-Kräfte sind dabei vordefiniert: Tarnung auf Q, Rüstung auf E, schnelles Sprinten auf Umschalt links, springen auf der Leertaste. Alternativ aktivieren Sie die Kräfte wie schon in den Vorgängern über das Mausrad. Die Maussteuerung selbst ist angenehm präzise und erlaubt gezielte Schüsse auf exponierte gegnerische Körperteile.

UMFANG

Der Einzelspielermodus ist mit sechs bis acht Stunden Kampagne recht kurz geraten. Die sieben verschiedenen Kapitel des Shooters sind aber hübsch abwechslungsreich, wiederholen sich nicht und verzichten auf unnötige Längen.

SPEICHERSYSTEM

Crysis 3 speichert automatisch an fair verteilten Checkpoints, ein freies Speichern ist nicht möglich.

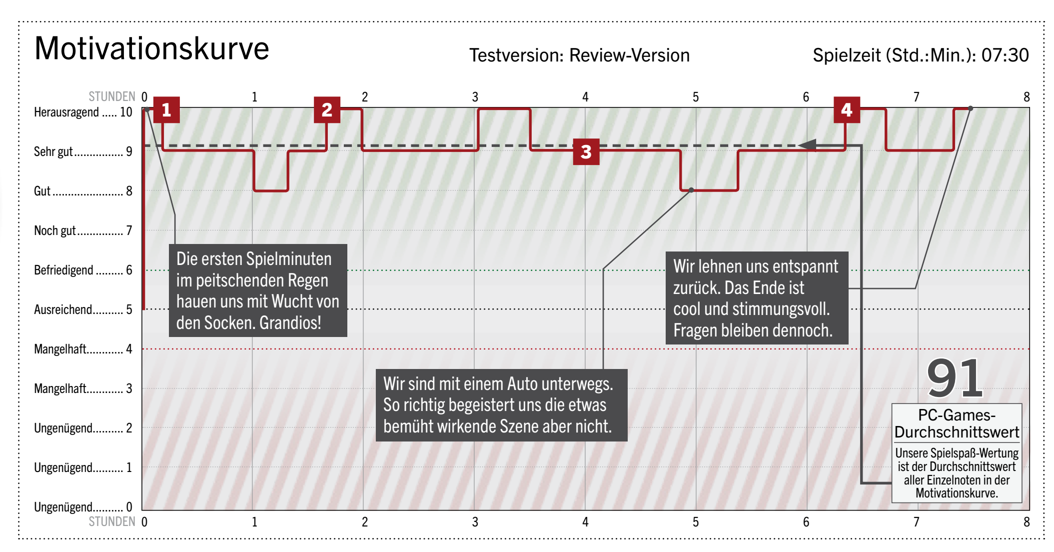
SCHWIERIGKEITSGRAD

Die fünf Schwierigkeitsgrade sind fair austariert. Wir raten trotzdem, nicht unter „Veteran“ (der dritte der fünf Schwierigkeitsgrade) einzusteigen, weil das Spiel ansonsten viel zu leicht ist. Am meisten Spaß hatten wir auf „Supersoldier“: Hier wird das Spiel ordentlich anspruchsvoll, ohne unfair zu sein.



▲ Psycho hilft durch die ersten Spielstunten. Er ist der glaubwürdigste Charakter im Spiel.

◀ Fragen zu Beginn: Warum war Supersoldat Prophet in Gefangenschaft?





Im Abschnitt „Safeties Off“ tauchen das erste Mal Scorcher auf. Die Viecher sehen zwar cool aus, im Kampf sind sie aber echte Nieten. Wie immer beeindruckt auch hier vor allem die Landschaft.



Die letzten Spielstunden verbringen Sie in einer düsteren, verwüsteten, aber reichlich stimmungsvollen Umgebung. Eine Flugsequenz gibt es obendrauf.

ALTERSFREIGABE



Der Shooter hat eine Altersfreigabe ab 18 Jahren erhalten. Auch wenn das Spiel heftige Action-Kost bietet, ist es nie unnötig brutal. Hier und da platzen Alien-Gegner, Blutspritzer sind zu sehen.

SPRACHE

Wir konnten beim Vor-Ort-Test nur die englische Sprachausgabe testen, **Crysis 3** erscheint hierzulande jedoch multilingual.

MEHRSPIELER-MODI

Acht Spielmodi: Hunter, Spears, Crash Site, Deathmatch, Team-Deathmatch, Assault, Extraction, Capture the Relay; vier feste Klassen (Assault, Scout, Gunner, Sniper) + frei definierbare Klasse; 51 Ränge; 19 Power-, Stealth-, oder Armor-Module; 2 Fahrzeuge (Pinger und VTOL).

HARDWARE

Minimum: Radeon HD 7750 oder 5770/ Geforce GTS 450 (DX11), Intel Core2Duo E8400/AMD Phenom II X2 555, 2 GB RAM
Empfohlen (1080p o. Kantenglättung für ~30 fps): Geforce GTX 670/Radeon HD 7970 GE, AMD FX-6300/Intel Core i5 3350P, 8 GB RAM

KOPIERSCHUTZ

Crysis 3 benutzt unter der Flagge von Publisher Electronic Arts die Online-Plattform Origin. Sie benötigen dort also einen entsprechenden Account.

TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten **Crysis 3** auf von Crytek bereitgestellten Rechnern. Die darin enthaltenen ATI-Karten hatten deutliche Probleme, ein neuer Treiber soll's richten. Abstürze oder grobe KI-Patzer konnten wir nicht feststellen.

Pro und Contra

- ➕ Opulente High-End-Grafik, die auf dem PC neue Maßstäbe setzt. Selbst auf mittleren Details sieht **Crysis 3** bombastisch aus!
- ➕ Auch wenn viele Fragen offenbleiben: Würdiger Abschluss der **Crysis**-Reihe!
- ➕ Abwechslungsreiche, schön gestaltete Levels, die trotz Beschränkungen viele Vorgehensweisen zulassen
- ➕ Der Bogen integriert sich wunderbar ins Stealth-Gameplay und ist dank knapper Munition auch nicht übermächtig.
- ➕ Neue Alien-Waffen sorgen für etwas mehr Abwechslung in Feuergefechten.
- ➕ Glaubwürdige Charaktere mit tollen Animationen, allen voran der spürbar gealterte Psycho.
- ➕ Das Hacken feindlicher Systeme bietet wunderbare taktische Möglichkeiten.
- ➕ Unaufdringliches Upgrade-System: Wenig Tiefgang, dafür deutlich besser gelöst als im Vorgänger!
- ➖ Zerfahrene und verwirrende Hintergrundgeschichte mit zu wenig Aufklärung
- ➖ Kaum spannende neue Gegner – der Scorcher etwa ist komplett ungefährlich. Außerdem fehlt es an coolen Bosskämpfen.
- ➖ Kaum zerstörbare Umgebung – das machen andere Shooter besser!
- ➖ Dünne Besetzung: Die wenigen Nebencharaktere bleiben viel zu blass.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **91**

Crysis 3 im Hardware-Check

MINIMALE VS. MAXIMALE DETAILS

Cryteks Shooter ist ein Augenschmaus. Was Sie alles aus dem Titel herausholen können, entsprechende Hardware vorausgesetzt, erfahren Sie hier:

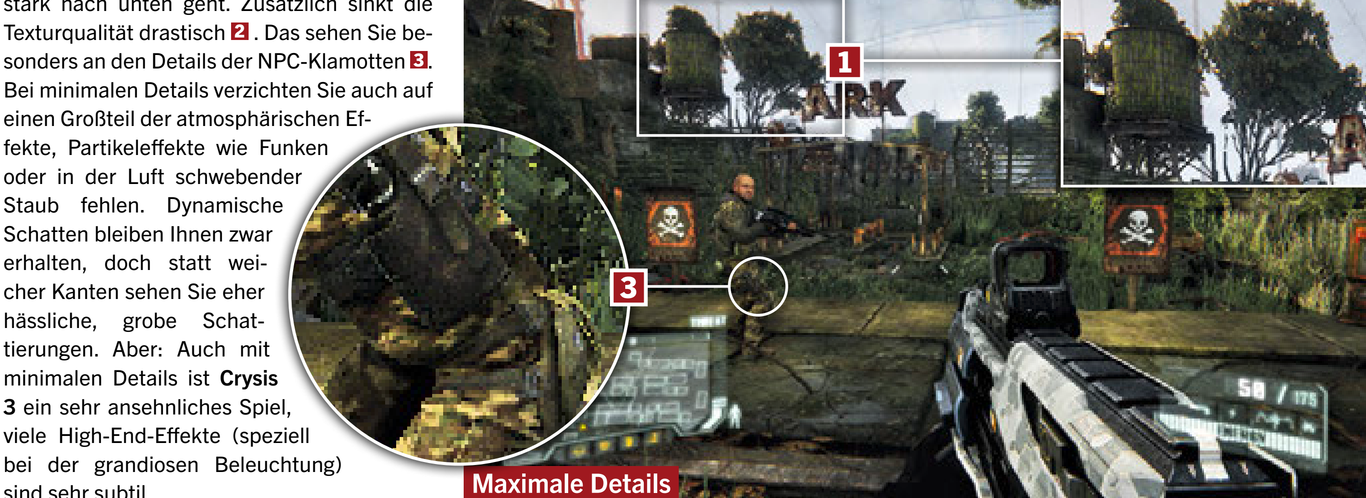
Direct X 11 durch und durch
Inzwischen sind DX11-fähige Grafikkarten weit verbreitet, sodass die Entwickler voll auf diese Microsoft-API setzen. Das kommt vor allem der Rechengeschwindigkeit zugute, aber auch Features wie Tessellation kommen dadurch zum Einsatz. Durch die grundsätzlich höhere Mindestleistung sieht **Crysis 3** selbst mit minimalen Details noch recht ansehnlich aus.

Bemerkbar machen sich die Einstellungen vor allem an der Vegetation **1**, die bei minimalen Einstellungen viel spärlicher ist. Vergleicht man maximale und minimale Details, wird deutlich, dass das Level of Detail (LoD) stark nach unten geht. Zusätzlich sinkt die Texturqualität drastisch **2**. Das sehen Sie besonders an den Details der NPC-Klamotten **3**. Bei minimalen Details verzichten Sie auch auf einen Großteil der atmosphärischen Effekte, Partikeleffekte wie Funken oder in der Luft schwebender Staub fehlen. Dynamische Schatten bleiben Ihnen zwar erhalten, doch statt weicher Kanten sehen Sie eher hässliche, grobe Schattierungen. Aber: Auch mit minimalen Details ist **Crysis 3** ein sehr ansehnliches Spiel, viele High-End-Effekte (speziell bei der grandiosen Beleuchtung) sind sehr subtil.



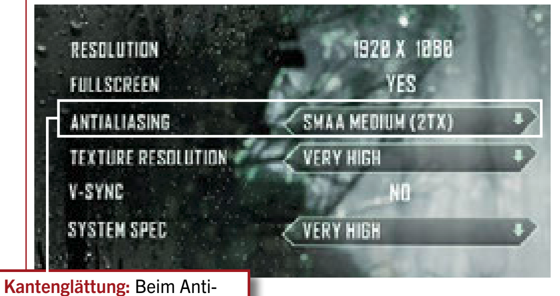
Texturen: Auf minimalen Details bekommen Sie matschige Texturen und müssen auf viele atmosphärische Effekte verzichten.

Minimale Details



Maximale Details

GRAFIKEINSTELLUNGEN IM DETAIL

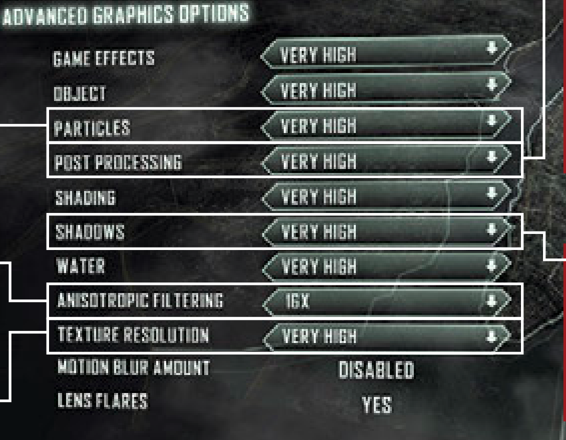


Kantenglättung: Beim Anti-Aliasing haben Sie die Qual der Wahl. Für schwache Systeme empfehlen wir FXAA, den besten Mix aus Performance und Optik bietet SMAA 2Tx.

Anisotroper Filter: Diese Einstellung sorgt für eine klare Darstellung von Texturen auch über große Distanzen. 8x oder 4x sollten es hier schon sein.

Texture Resolution: Hier sollten Sie nur herunterregeln, wenn Sie eine schwache 512-MB-Grafikkarte besitzen. Ansonsten: Finger weg, dieser Shooter braucht gute Texturen!

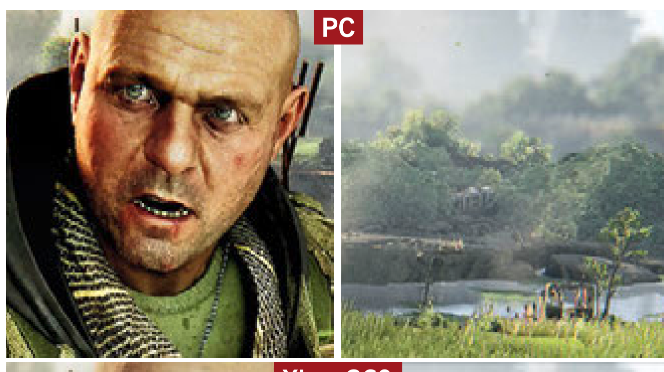
Partikel: Partikeleffekte sind vor allem für eine glaubwürdige Atmosphäre wichtig: Staub schwebt in der Luft, Explosionen ziehen Funkenregen nach sich. Je mehr Partikel, desto schöner das Spiel!



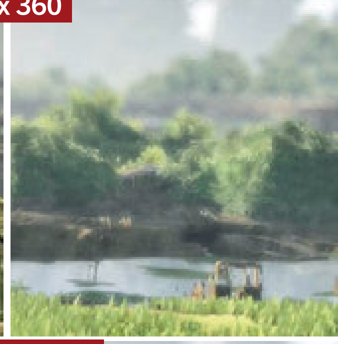
Post Processing (PP), Shading: Wichtig für die Optik – diese Einstellungen kosten dementsprechend Performance. Shading ist maßgeblich für die Beleuchtung zuständig, PP sorgt zum Beispiel für stylishe Tiefenunschärfe.

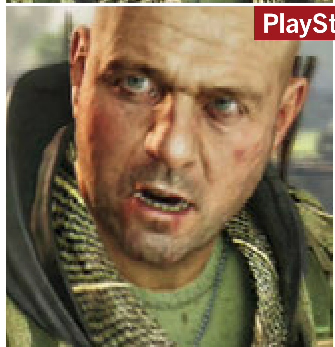
Schatten: Nur auf Minimaleinstellungen wirkt der Schattenwurf augenscheinlich schlecht, da hier der Eigenschatten von Objekten wegfällt.

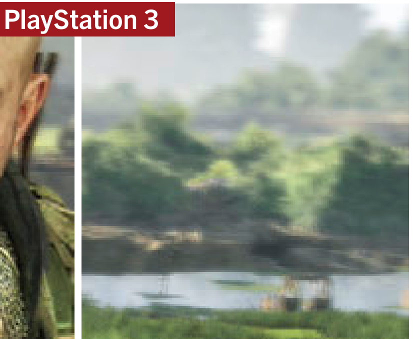
CRYSIS 3 AUF KONSOLEN: WIE VIEL BESSER IST DER PC?











Während am PC die meisten Spieler wohl in 1.920 x 1.080 Pixeln spielen dürften, wird das Bild auf der Xbox 360 mit 1.152 x 720 und auf der PlayStation 3 mit 1.024 x 720 Bildpunkten berechnet, so wie schon bei **Crysis 2**. Die temporale Kantenglättung (TAA) des Vorgängers hat Crytek bei den Konsolen-Versionen von **Crysis 3** zugunsten von FXAA (Fast Approximate Anti-Aliasing) gestrichen. Uns gegenüber erläuterte Crytek, dass FXAA in Sachen Qualität bei ähnlichem Shader-Rechenzeit-Budget kaum schlechter aussieht, jedoch weniger Videospeicher benötigt. Das am PC verfügbare SMAA (Subpixel Morphological Anti-Aliasing) wollte Crytek zwar integrieren, die Leistung der Konsolen ist hierfür jedoch zu gering beziehungsweise würde an anderen Stellen fehlen.

Fehlende und vorhandene Effekte
Den oben erwähnten, durch FXAA statt TAA eingesparten Videospeicherbedarf investierte Crytek in das Textur-Streaming, welches auch am PC verwendet wird. Ein Teil des Videospeichers wird dediziert für Texturen genutzt, was die Leistung steigert und die Level-Ladezeiten verkürzt. Dennoch sind die Pixeltapeten an den Konsolen deutlich niedriger aufgelöst, da hier nur 256 + 256 (PS3) respektive 512 (360) MiByte für das komplette System zur Verfügung stehen. Den Konsolen fehlen logischerweise alle DX11-Effekte wie Tessellation und Displacement Mapping. Obendrein gibt es kein Parallax Occlusion Mapping oder Pixel Accurate Displacement Mapping. Volumetrischen Rauch und Wolkenschatten bekommen Konsolen-Spieler ebenso wenig zu Gesicht wie die Area Lights samt weichen, hochauflösenden Eigenschatten oder die verbesserten Kaustik-Effekte und die Tessellation des Wassers. Weiterhin sind keine Glossy Reflections vorhanden und die Pupillen von Charakteren reagieren nicht auf Licht oder Dunkelheit. Kantenglättungsmodi wie MSAA, SMAA oder TXAA gibt es ebenfalls nicht.

Fazit:
Die Konsolen bieten also eine drastisch niedrigere Render- sowie Texturauflösung als der PC bei schlechterer Kantenglättung. Es fehlen diverse atmosphärische Aufwertungen, gerade was die Beleuchtung, die Distanzdarstellung und Oberflächen anbelangt. Der grundlegende Look ist jedoch identisch und trotz der Einsparungen gehört **Crysis 3** zu den schönsten Konsolen-Spielen. Aus uns nicht näher bekannten Gründen sieht die PS3-Version übrigens matschiger aus als ihr Xbox-360-Pendant.

FÜNF TIPPS FÜR BESSERE PERFORMANCE

Vorneweg: Um **Crysis 3** überhaupt spielen zu können, brauchen Sie mindestens Windows Vista (XP geht nicht!) und eine Direct-X-11-fähige Grafikkarte. Dafür sieht der Shooter auch auf niedrigeren Grafikeinstellungen fantastisch aus, das Verhältnis zwischen Optik und Performance ist den Frankfurtern ausgesprochen gut gelungen. Soll heißen: Wer geschickt mit den Grafikeinstellungen spielt, bekommt tolle Optik selbst auf schlechteren Grafikkarten zustande. Die zusätzlichen Effekte mit höchsten Grafikeinstellungen sind sehr subtil, tragen aber zur tollen Atmosphäre bei: Nur hier bekommen Sie komplette Umgebungslichtverdeckung (Objekte werfen Schatten aufeinander). Ein paar Tipps zur Performance-Verbesserung haben wir mithilfe unserer Kollegen der PC Games Hardware schon mal für Sie zusammengefasst:

1. Aktualisieren Sie Ihren Grafikkartentreiber!
Sowohl AMD als auch Nvidia haben angekündigt, für **Crysis 3** optimierte Treiber zu veröffentlichen. Wie wichtig das ist, zeigte sich schon bei unserem Test: Dort lief der Shooter mit nicht-optimierten AMD-Treibern nicht rund, es kam immer wieder zu Einbrüchen in der Framerate.

2. Schatten reduzieren
Die Schattenqualität ist auch noch auf mittleren oder hohen Einstellungen sehr sehenswert. Atmosphärische Effekte wie die Umgebungslichtverdeckung fallen dann zwar weg, dafür gewinnen Sie ein gutes Stück Rechenleistung.

3. Shading anpassen
Shading, vor allem die Beleuchtung der Spielwelt, kostet Performance. Gehen Sie hier ruhig eine oder zwei Stufen herunter, das bringt einen deutlichen Leistungsschub! Auch hier gilt: Viele High-End-Effekte sind so subtil, dass Sie kaum merken dürften, wenn sie fehlen.

4. Kantenglättung tunen
Kantenglättung (Anti-Aliasing) verhindert unschöne Treppchenbildung an Objekten und ist


Die wunderschöne Optik beeindruckt, kostet aber auch gehörig Rechenpower. Zum Glück gibt es viele Einstellungsmöglichkeiten!

daher immens wichtig für eine stimmige Optik. Jede Einstellung ohne FXAA-Kürzel kostet jedoch viel Rechenleistung. Für gute Ergebnisse empfehlen wir daher SMAA Medium (2Tx).

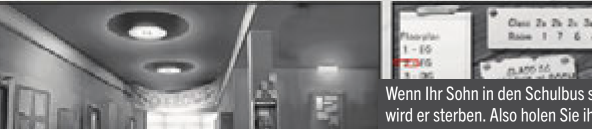
5. Prozessor: Vier Kerne tun gut!
Wollen Sie **Crysis 3** in hohen Details spielen, sollte es schon ein Vierkern Prozessor (etwa Phenom II X4 oder Core 2 Quad) sein. Ein Zweikernprozessor (Core 2 Duo) hat mit höheren Details schon zu kämpfen und schafft nur mit Mühe 30 fps.

Von: Marc Brehme

Ehemalige Black-Mirror-3-Entwickler melden sich mit einem ernsten Episoden-Adventure zurück.


An der Unfallstelle schauen Sie den Opfern ins Auge und reisen durch die Zeit.




Wenn Ihr Sohn in den Schulbus steigt, wird er sterben. Also holen Sie ihn ab.


Sinnvoll benutzbare Gegenstände tauchen beim Anklicken von Hotspots automatisch auf.

Reperfection: Volume 1

Wie oft im Leben hat man sich wohl schon einmal gewünscht, die Zeit zurückdrehen zu können? Etwa nach einer verhauenen Prüfung oder bei schweren Schicksalsschlägen. In der düsteren Graphic-Novel **Reperfection** besitzt Protagonist Ben Freeman eine besondere Gabe. Blickt er einem toten Menschen ins Auge, kann er die letzten Minuten dieses Menschen miterleben und aktiv ins Geschehen eingreifen. Als Bens Frau Sarah bei einem Verkehrsunfall stirbt, entdeckt er erstmals, dass er diese außergewöhnliche Fähigkeit besitzt und tut alles, um es gar nicht erst zu dem Unfall kommen zu lassen. Allerdings hat die Sache einen Haken. Als es Ben gelingt, den Tod seiner Frau zu verhindern, gerät sein Sohn in tödliche Gefahr. Muss er sich zwischen beiden entscheiden?

Schwarz-Weiß-Malerei

Neben der Spielidee fällt als Erstes die Grafik des bereits im Dezember erschienenen Episodenadventures auf. Sie bewegen sich per Mausklick zwischen den einzelnen Bildern eines interaktiven Comics.

Nach dem Tod Ihrer Frau sehen Sie ihr bei der Trauerfeier am Sarg noch einmal ins Auge, reisen in der Zeit zurück und versuchen dann in den Minuten vor dem Unfall, Sarah am Verlassen der Wohnung zu hindern. Zwischen Wohnzimmer und Garage können Sie etwa die Küche überfluten, den Autoschlüssel klauen, Ihre Frau durch Reden überzeugen oder sie kurzerhand k. o. schlagen.

Was soll ich nur tun?

Jede Entscheidung beeinflusst den Verlauf der Geschichte. Es reicht nicht, Sarah lediglich am Losfahren zu hindern. Sie müssen immer mehr Details zum Unfallhergang in Erfahrung bringen und durch Ihr Eingreifen gleich an mehreren Rädchen drehen. Gut: Weil Sie immer wieder in der Zeit zurückspringen können, gibt es keine falschen Entscheidungen. Schlecht: Dadurch spielen Sie häufig den gleichen Abschnitt wieder und wieder, was teilweise etwas ermüdend ist. Dennoch gelingt es **Reperfection**, eine stimmige Atmosphäre aufzubauen und eine spannende Geschichte zu erzählen. ❑

MEINE MEINUNG |

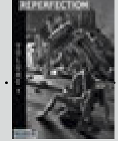
Marc Brehme



„Atmosphärische Story mit wenigen Rätseln"

Die Ex-Cranberry-Entwickler Oliver Specht und Michael Holzapfel (**Black Mirror 2 & 3**, **Lost Chronicles of Zerzura**) melden sich mit einem eigenen Studio, einer Kooperation mit der bekannten Spieleautorin Anne von Vaszary und einer spannenden Spielidee zurück. **Reperfection** ist ein interessantes Konzept, bei dem sich jedoch schnell Ermüdungserscheinungen einstellen. Die sich wiederholenden Spielabschnitte haben einen etwas schalen Beigeschmack und fühlen sich nach einer Streckung der relativ geringen Spielzeit an. Immerhin gibt Volume 1 am Ende noch etwas Gas und lässt auf eine spannende zweite Episode hoffen.

REPERFECTION: VOLUME 1



Ca. € 8,-
6. Dezember 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Tinnitus Games
Publisher: Tinnitus Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Je nach Anbieter. desura.com/zodiac-store.com: Accountbindung; Weiterverkauf nicht möglich, FireFlowerGames.com: kein DRM

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Interaktives Comicbuch im Film-noir-Stil, nahezu ausschließlich in Graustufen, nur sehr spärliche Animationen, Texte als Sprechblasen
Sound: Keine Sprachausgabe, nur Texteinblendungen, Soundkulisse zwar ordentlich, aber nur sehr wenige Effekte, stimmungsvolle, häufig melancholische Musik
Steuerung: Einfaches Point & Click mit der Maus. Keine rechte Maustaste, kein klassisches Inventar, keine Hotspot-Anzeige. Man merkt, dass das Spiel auch für Tablets und Handys entwickelt wird.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

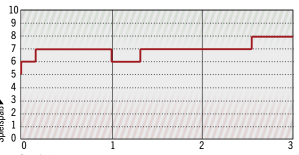
Minimum: CPU 1,66 GHz, 2 GB RAM, Windows XP SP2 oder Mac OS X 10.5, DirectX-9-Grafikkarte, DirectX-9-Soundkarte, 801 MB freier Festplattenspeicherplatz

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Thema des Spiels ist der Tod. Im Spiel sterben zahlreiche Menschen. Es gibt keine expliziten Szenen oder Blut, die Entwickler selbst empfehlen aber, den Titel erst ab 16 Jahren zu spielen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 3:00



In einer Szene wurde der Zeitsprung nicht geladen. Ein Patch war bei Redaktionsschluss in Arbeit und soll zeitgleich mit dieser Heft erscheinen.

PRO UND CONTRA

- ✚ Schlichter, aber schicker Comicstil
- ✚ Düstere, erwachsene Atmosphäre
- ✚ Stimmungsvolle Musik
- ✚ Tolle Spielidee mit Potenzial …
- ▬ … bei der sich aber einige Spielabschnitte zwingend wiederholen
- ▬ Keine Sprachausgabe
- ▬ Wenige und sehr leichte Rätsel
- ▬ Steuerung nicht für PC optimiert

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **70**

Von: Nils Birkenstock / Robert Horn

Die knallbunte Koop-Klopferei kämpft noch mit einigen Start-schwierigkeiten.


Die bunte Comicgrafik mit abgedrehtem Gegnerdesign nimmt die Härte aus dem blutigen Geschehen.


Das Spiel zwingt Sie durch ein hohes Gegneraufkommen zum Teamwork.


Als Dungeon Maestro platzieren Sie Fallen und Monster auf einer zufallsgenerierten Karte.

Dungeonland

Kleinwüchsige Zauberer, prähistorische Enten, Ninjaaffen, axtschwingende Orks und gefräßige Riesenraupen: Diese und ähnliche abgedrehte Gegner verhauen Sie im Action-Rollenspiel **Dungeonland** oder schicken sie gegen Ihre Kontrahenten:

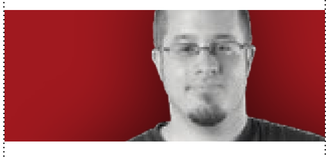
Je nach Spielmodus trotzen Sie nämlich als einer von drei Helden wahren Monsterhorden oder lassen diese als Bösewicht (der sogenannte Dungeon Maestro) auf Ihre Opfer los. Die tapferen Recken haben dabei nur eine Chance, wenn Sie die verschiedenen Fähigkeiten der Charaktere gut kombinieren. Zur Auswahl stehen Krieger, Fernkämpfer und Magier mit jeweils drei Unterkategorien: Als Magier schleudern Sie zum Beispiel Eis, Feuer oder Blitze. Freischalten müssen Sie diese Klassen durch eingesammeltes Gold. Somit erinnert das Spielprinzip an einen Free2Play-Titel, echtes Geld knöpft Ihnen **Dungeonland** jedoch nicht ab. Der vorhandene Item-Shop bietet gegen Ingame-Währung Waffen- und Rüstungsskins, Verzauberungen sowie Tränke.

Abgesehen von diesen teils nur optischen Verbesserungen gibt es keinerlei Charakterentwicklung oder Stufenanstiege. Ihre Figur wählen Sie zu Beginn jeder Runde neu und passen sie an die Auswahl der anderen Spieler an. Dadurch können auch Anfänger sofort sinnvoll mitspielen, eine Verbindung zu einem bestimmten Charakter bauen Sie jedoch nie auf. Schade!

Eine Partie dauert selten länger als 30 Minuten, danach ist entweder der Dungeon Maestro besiegt oder die Helden sind gescheitert. So oder so macht eine schnelle Runde immer wieder Spaß, wenn sie denn startet. Der Netzwerkcode läuft noch nicht rund, Verbindungsversuche scheitern oftmals mit einer Fehlermeldung. Zudem sind Lags keine Seltenheit, den Spielspaß beeinflussen sie jedoch kaum. Die Entwickler patchen aktuell noch fleißig, um Balancing und Performance zu verbessern sowie Bugs zu beseitigen. Ob dabei auch die KI der Bots verbessert wird, ist nicht sicher. Bislang genügen diese nur als Lückenfüller, bis sie von einem Mitspieler ersetzt werden. **Dungeonland** kann und will Einzelspieler nicht glücklich machen. ❑

MEINE MEINUNG |

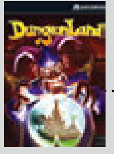
Robert Horn



„Macht nur im Koop-Modus wirklich Spaß"

Vergessen Sie den Einzelspielermodus mit Bots. Die taugen nichts und verderben Ihnen nur den Spielspaß. Suchen Sie sich lieber online ein paar menschliche Mitspieler, dann entfaltet **Dungeonland** seinen witzigen Charme. Trotzdem verfliegt der Reiz des Spiels schnell: Abschnitte wiederholen sich zu oft und dank fehlender Charakterentwicklung gibt es keinen Grund, sich näher mit den eigenen Helden zu beschäftigen. Ich mag aber den Dungeon-Maestro-Part, denn schon zu **Dungeon Keeper**-Zeiten hatte ich einen Riesenspaß damit, strahlende Helden in den virtuellen Tod zu schicken.

DUNGEONLAND



Ca. € 10,-
29. Januar 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Critical Studio
Publisher: Paradox Interactive
Sprache: Englisch, u. a. deutsche Untertitel
Kopierschutz: Kontobindung an Ihren Steam-Account

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Farbenfroher Comic-Look, Gegner sind leicht zu erkennen. Der Stil mildert das blutige Geschehen.
Sound: Dezente, zum jeweiligen Level passende Musik, die sich rasch wiederholt. Amüsante Sprüche von guten englischen Sprechern.
Steuerung: Dungeon-Maestro-Modus per Tastatur. Für Helden ist ein Gamepad empfehlenswert.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Das komplette Spiel ist online, im LAN und per Splitscreen (2 Spieler) spielbar.
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Dual Core mit 2,6GHz, Geforce 8000/Radeon HD2000, 4GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Comichafte Gewalt mit überzeichneten Bluteffekten. Dabei gewollt unrealistische Elemente, getötete Schafe hinterlassen zur Auffrischung der Lebensenergie zum Beispiel Hamburger oder gefüllte Truthähne.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.6060
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00
Zahlreiche Bugs traten auf, zum Beispiel konnten Spieler die Levelgrenzen verlassen, die Steuerung reagierte im Dungeon-Maestro-Modus nicht mehr auf Eingaben und einmal war ein Levelboss unbesiegbar. Schwerwiegend waren jedoch nur die Verbindungsprobleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Kurzweilige und unkomplizierte Koop-Action
- ➕ Gelungener Humor
- ➕ Entwickler patchen das Spiel in kurzen Abständen und hören auf die Wünsche der Community
- ➕ Zahlreiche freischaltbare Verbesserungen und Ausrüstungen
- ➖ Keine klare Kennzeichnung von kosmetischen und spielrelevanten Upgrades im Item-Shop
- ➖ Bislang nur drei unterschiedliche Welten
- ➖ Balancing-Probleme

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **73**

Das Spiel beginnt auf einer Erdkolonie, die durch ein Alien-Artefakt zu einer necromorph-verseuchten Todesfalle wird, der Sie in Person von Isaac Clarke entkommen wollen.

Ein Großteil der Rätsel im Spiel sind nicht sonderlich schwierig und in der Regel schnell zu lösen. Hier wäre mehr drin gewesen!

PC Games AWARD Ausgabe 03/2013 90

Dead Space 3

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Wolfgang Fischer

Kooperativ, kostspielig, kontrovers: Die Fortsetzung der Survival-Horror-Reihe spaltet die Fangemeinde.

Als **Dead Space 3** auf der letztjährigen E3 enthüllt wurde, war die Freude bei den Fans der Survival-Horror-Reihe natürlich riesig. Die Ankündigung warf aber auch Fragen auf: Passt das Eisplaneten-Setting wirklich zur Serie? Zerstört der neue Koop-Modus die Gruselatmosphäre und wirkt er sich obendrein störend auf die Einzelspieler-Erfahrung aus? Ohne zu viel verraten zu wollen: Die Bedenken im Vorfeld waren größtenteils unberechtigt: **Dead Space 3** ist trotz Schnee, Eis und Koop-Partner ein echtes **Dead Space** geworden. Mit einer packenden, umfangreichen Solo-Kampagne, toller Atmosphäre und vielen, fast durchweg gelungenen Neuerungen, die das grandiose Survival-Horror-Abenteuer noch einen Tick besser als den schon sehr guten Vorgänger machen. Wir konzentrieren uns beim Test auf die Einzelspielererfahrung, alles Wissenswerte zum Mehrspielerpart finden Sie im Extrakasten auf Seite 80.

Der Ingenieur und die Alien-Artefakte

Die Story setzt einige Monate nach den Ereignissen von Teil 2 ein. Falls Sie sich nicht mehr erinnern: kein Problem! Das Intro-Video des Spiels erklärt viele relevante Story-Details rund um die außerirdischen Marker-Artefakte und die untoten Necromorph-Aliens. Ingenieur Isaac Clarke, durch zweimaliges Zusammentreffen mit Markern verändert, lebt zusammen mit seiner neuen Freundin Ellie sehr zurückgezogen. Als diese verschwindet, soll Isaac sie im Auftrag der Erdenregierung retten. Und so verschlägt es den Helden wider Willen auf den Eisplaneten Tau Volantis. Dort, so vermuten Isaacs neue Earth-Gov-Verbündete, befindet sich der Schlüssel, um die bösen Alien-Artefakte ein für alle Mal unschädlich zu machen. Natürlich ist das nicht alles, wir wollen Sie aber

DAS IST NEU IN DEAD SPACE 3

- Kein freies Speichern mehr, Fortschritte werden automatisch gesichert
- Überarbeitetes Waffen- und Anzug-Upgrade-System; nur noch eine Munitionsart
- Man trägt nur noch zwei Waffen mit sich herum; diese sind aber frei konfigurierbar und verfügen über zwei Feuermodi
- Ein Großteil des Titels spielt nicht mehr im Weltraum, sondern auf einem Eisplaneten
- Kooperativer Story-Modus mit zusätzlichen Levels und angepasstem Gameplay; nicht lokal per Splitscreen spielbar
- Umfangreiches Crafting-System auf Basis erbeuteter Rohstoffe
- Zehn optionale Nebenmissionen (drei davon nur für Koop-Spieler)
- Jeder Abschnitt des Spiels ist separat anwählbar
- Isaac beherrscht jetzt eine Flugrolle und kann auch in Deckung gehen



Im ersten Drittel des Spiels erwartet Sie unter anderem ein ausgedehnter Weltraum-Spaziergang. Ein schöne Abwechslung, bei der es viel zu entdecken gibt, und obendrein auch ein optischer Leckerbissen.

DO IT YOURSELF: WERKBANK MIT WAFFENBAUKASTEN

Coole Neuerung für die Solo-Kampagne, unverzichtbares Feature für Koop-Spieler.

Die neue Werkbank in **Dead Space 3** ist die zentrale Anlaufstelle für den Ingenieur der Zukunft. Sie kombiniert Elemente des Kiosks aus den Vorgängern mit Waffenbau, Upgrades und der Erstellung von Gebrauchsgütern. Grundlage für all das sind Rohstoffe, die Isaac im Rahmen seines Abenteuers findet oder erledigten Feinden abnimmt. Schon nach wenigen Missionen stehen Ihnen sogenannte Scavenger Bots zur Verfügung, die Sie aussenden können, um Rohstoffe zu finden. Wem das alles nicht schnell genug geht, der hat gar die Möglichkeit, im Spiel per Mikrotranskaktion bestimmte Ressourcen-Pakete und Bauteile zu erwerben. Fairerweise gibt es diese Pakete auch für die Ingame-Währung „Rationen“, die Ihr Scavenger Bot anschleppt. Wichtig: Wer **Dead Space 3** kooperativ mit anderen spielt, kann über die Werkbank Ressourcen, Gegenstände und Waffenblaupausen tauschen.

Wer sich nicht mit dem komplexen Waffenbau in Eigenregie beschäftigen will, der baut sich eine neue Wumme nach Plan – vorausgesetzt, Sie haben die nötigen Materialien im Inventar.

Zu wenig Munition oder Health Packs? Kein Problem: Mit den richtigen Rohstoffen bauen Sie sich das Zeug einfach selbst!

Der ultimative Waffenbaukasten: Basteln Sie sich aus diversen Komponenten eine Waffe nach Wunsch zusammen. Cool: Sie dürfen von der fertigen Knarre einen Plan anfertigen und diesen an Koop-Partner weitergeben!

Mit erbeuteten Upgrades werten Sie Ihre Waffen auf. Jede Wumme verfügt über vier Ausbau-Schächte pro Feuermodus, wobei Sie sich zwei davon in der Regel erst erkaufen müssen.

Im Safe deponieren Sie Waffen und Ausrüstung, die Sie im Moment nicht benötigen.

nicht unnötig spoilern und behalten weitere Details lieber für uns!

Es gibt viel zu tun!

Am bekannten Gameplay der Survival-Horror-Reihe hat sich auf den ersten Blick nicht viel geändert. Genretypisch schauen Sie Ihrem Helden aus der Verfolgerperspektive über die Schulter, während Sie ihn durch die insgesamt 20 Story-Kapitel des Spiels lotsen und zahlreiche Aufgaben erledigen. Held Isaac verfügt diesmal über ein leicht erweitertes Bewegungsrepertoire. Eine beherzte Flugrolle katapultiert ihn aus brenzligen Situationen. Und das neue Deckungssystem hilft ihm beim Kampf gegen menschliche, nicht allzu intelligent agierende Gegner. Aber keine Angst: **Dead Space 3** wird dadurch keineswegs zum Deckungs-Shooter! Außerdem machen solche Passagen nur einen kleinen Teil des Spiels aus und fallen daher kaum ins Gewicht.

Der Ablauf der Geschichte ist wie gewohnt streng linear und das Geschehen komplett durchgeskriptet. Ein weiteres neues Feature in **Dead Space 3** sind optionale Bonusmissionen, die ebenso streng linear wie in der Kampagne verlaufen. Es lohnt sich aber gleich in mehrfacher Hinsicht, diese etwa 15 bis 45 Minuten dauernden, durchaus unterhaltsamen und auch anspruchsvollen Exkursionen zu unternehmen. Hier erfahren Sie mehr über die Hintergrundstory und bekommen tolle Beute für Ihre Mühen.

Ausflug ins All

Wie in den Vorgängern gibt es auch in **Dead Space 3** viel zu entdecken, also schauen Sie sich gut um! Nur so finden Sie die ganzen versteckten Video- und Textnachrichten, die einen tieferen Einblick in die interessante Geschichte gewähren. Darüber hinaus erwartet Sie jede Menge gut versteckte Beute.

Neu ist der sogenannte Scavenger Bot. Wenn Sie ihn an bestimmten Stellen aussetzen, versorgt er Sie kurze Zeit später mit wertvollen Ressourcen. Diese Handwerksmaterialien verwenden Sie für dringend benötigte Anzug-Upgrades und den Waffenbau. Die besten Orte, um Ressourcen zu sammeln, finden Sie nur mit dem in den Bot eingebauten Scanner. Aber Vorsicht: Solange Sie diesen benutzen, sind Sie Gegnern schutzlos ausgeliefert.

Ein cooles Spielelement in den vorherigen Teilen der Serie waren Abschnitte, in denen Schwerelosigkeit



Dieses spinnenähnliche Necromorph-Alien ist eine Art Mini-Boss-Gegner, dem Sie im Verlauf des Spiels des Öfteren begegnen. Die Kämpfe sind hektisch, knüppelhart, aber schön in Szene gesetzt.



Im Spiel werden Sie oft von Aliens angefallen. Dann kommt es darauf an, schnell und anhaltend auf eine bestimmte Taste zu hämmern. Wer sich befreien kann, wird mit einer hübschen Zwischensequenz belohnt.

GRUSELN UND BALLERN IM DUETT: DER KOOP-MODUS

Neuer Charakter, mehr Story-Tiefgang, Bonusmissionen und angepasstes Gameplay: Die Entwickler von Visceral Games haben sich für den Koop-Modus einiges einfallen lassen.

Gleich vorweg: Der kooperative, nur übers Internet spielbare Mehrspielermodus von **Dead Space 3** ist so designt, dass der zweite Spieler zu jedem Zeitpunkt ins Spiel einsteigen oder dieses auch wieder verlassen kann. Wenn Sie zu zweit unterwegs sind, agieren die Gegner intelligenter, treten zahlreicher auf und halten etwas mehr aus. Damit Sie es mit den stärkeren Necromorph-Aliens aufnehmen können, dürfen Sie untereinander Ressourcen austauschen. Außerdem sind einige der Blaupausen für Waffen speziell gekennzeichnet als „besonders gut für Teamplay geeignet“. Apropos Teamplay: Manche Aufgaben im Spiel ändern sich durch das Spiel zu zweit. Ein Beispiel: Während einer der Helden etwas repariert oder ein Rätsel löst, muss der andere ihn beschützen. Einen weiteren Vorteil bietet die Jagd im Team: Nur so erleben Sie drei spezielle Koop-Bonusmissionen und können herausfinden, was es mit dem neuen Charakter John Carver auf sich hat. Und noch wichtiger: Mehr Missionen bedeuten natürlich mehr Beute und die kann man in einem Spiel wie **Dead Space 3** immer brauchen.



▲ Isaac Clarke (links) und der neue Held im Koop-Spiel, John Carver.

◀ Drei von zehn Bonusmission sind nur kooperativ spielbar. Hier erforschen wir mit einem Kumpel ein verlassenes Raumschiff.

Neu: An manchen Stellen im Spiel klettern Sie steile Felswände hoch oder seilen sich ab. Menschliche Gegner oder Necromorphs sorgen dafür, dass diese Sequenzen eine Herausforderung darstellen.

Wie gewohnt ist das Stase-Modul eine von Isaacs stärksten Waffen. Damit verlangsamt er Gegner, um sie leichter auszuschalten. Dauer, Energiekosten und Aufladegeschwindigkeit dürfen Sie aufrüsten.

herrschte. Die gibt es natürlich auch in **Dead Space 3**! Doch diesmal hat Visceral Games noch einen draufgesetzt. Im ersten Spieldrittel dürfen Sie Ihr Raumschiff verlassen, um ein riesiges Trümmerfeld im Weltraum zu untersuchen. Auch hier erwartet Sie reiche Beute in Form von Munition, Health Packs und Handwerksmaterialien – sofern Sie bereit sind, sich ausgiebig danach umzuschauen. Diese Weltraumausflüge sind eine tolle Idee und ein echter optischer Leckerbissen.

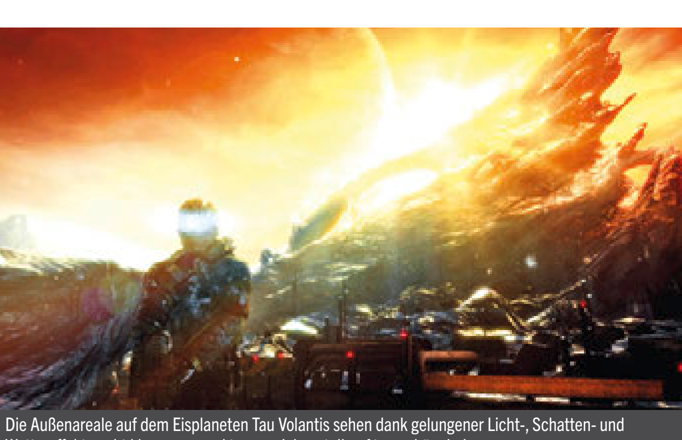
Wie gewohnt verfügt Isaac über einen Locator, der Ihnen den Weg zu Missionszielen, Werkbänken oder Upgrade-Stationen für Isaacs Anzug weist. Dieses Wegfindungssystem ist besonders im Weltraum sehr nützlich, da man hier leicht mal die Orientierung verliert und oft gar nicht weiß, wo oben und unten ist.

Vielfältige Waffenkombinationen

Das klingt alles sehr chillig, oder nicht? Wären da nicht die Horden von Necromorph-Aliens, die Isaac das Leben schwer machen. Kleine, große, explodierende, schnelle, langsame und gar unzerstörbare Mutationen, die zwei Dinge gemeinsam haben: Sie sind tödlich und allesamt hässlich wie die Nacht. Um sich gegen diese Monster zu verteidigen, verfügt Isaac über ein beeindruckendes, deutlich größeres Waffenarsenal als in den Vorgängern, das Sie jedoch erst einmal freischalten müssen. Zu Beginn des Spiels verfügt Isaac gerade mal über sein geliebtes Ingenieurswerkzeug, den Plasmaschneider und eine schwache Maschinenpistole. Neue Waffen lassen sich problemlos herstellen, sofern Sie über die nötigen Materialen verfügen. Anders als im Vorgänger trägt Isaac aber nur noch zwei Waffen mit sich herum, die jedoch allesamt frei konfigurierbar sind und über einen zweiten Feuermodus verfügen. Dieses neue Baukastensystem funktioniert prima und lädt dank zahlreicher Waffengattungen und diverser Aufrüstoptionen geradezu zum Experimentieren ein. Mehr dazu im Kasten auf Seite 79.



Ein kleines, aber feines Mini-Spiel: Haben Sie mit dem Scanner die richtige Stelle gefunden (großes Bild), setzen Sie den Scavenger Bot aus, der Ihnen kurze Zeit später ein bunten Strauß an Ressourcen liefert.



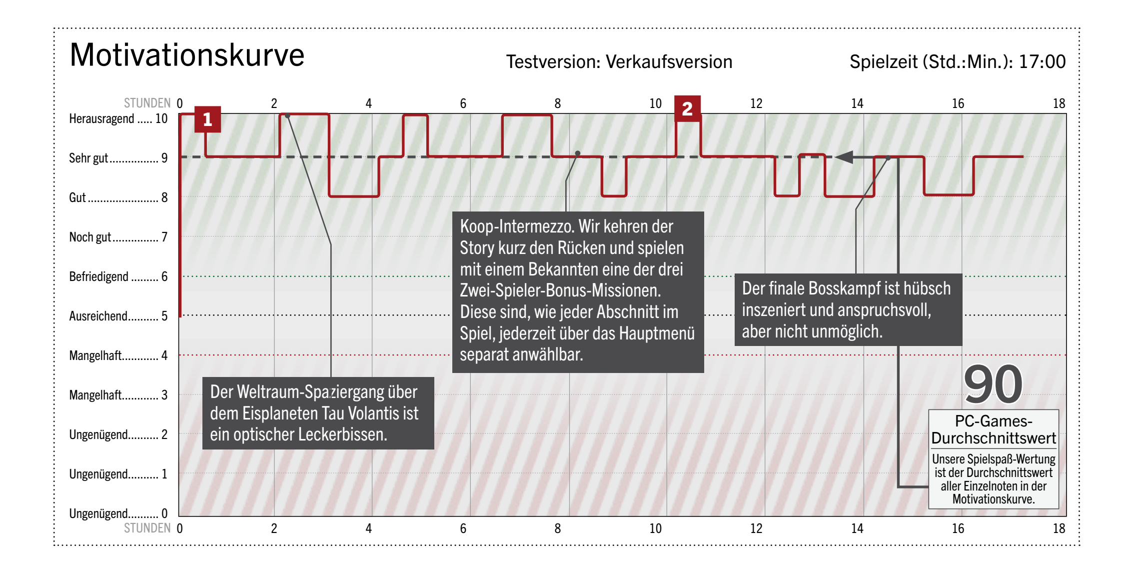
Die Außenareale auf dem Eisplaneten Tau Volantis sehen dank gelungener Licht-, Schatten- und Wettereffekte echt klasse aus und tragen viel zur tollen Atmosphäre bei



1 Ein äußerst imposanter Beginn: Die erste Sequenz im Spiel dient als Tutorial und versetzt Sie 200 Jahre in die Vergangenheit. Dort übernehmen Sie die Kontrolle über einen einfachen Soldaten, der in einem abgestürzten Raumschiff nach einem verlorenen Gegenstand sucht.



2 In den letzten Missionen des Spiels verschlägt es Sie in eine unheimliche, fast ausgestorbene Alien-Stadt. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber dank einer tollen Atmosphäre und anspruchsvoller Kampfsequenzen ist dieser Abschnitt einer der absoluten Höhepunkte in **Dead Space 3**.



Ordentliche Umsetzung, tolle Effekte
In technischer Hinsicht ist **Dead Space 3** eine echte Augenweide – zumindest auf Xbox 360 und PS3. Die „nur" ordentliche PC-Fassung bietet in Hinblick auf Grafikeffekte wenig Neues, die Version profitiert aber von der höheren Bildschirmauflösung. Die Licht-und-Schatten-Effekte sind aber in jeder Fassung des Spiels einfach klasse und tragen viel zur tollen Atmosphäre bei. Die Charaktermodelle sehen ordentlich aus, hätten aber ruhig hübscher und detaillierter ausfallen können. Die PC-Steuerung mit Maus und Tastatur funktioniert erwartungsgemäß sehr gut und ermöglicht ein viel genaueres Zielen als auf Konsole. Das Navigieren durch die einzelnen Menüs, zum Beispiel bei der Werkbank, ist hingegen auf einen Controller ausgelegt und funktioniert dementsprechend auf Konsole besser.

Zum Start des Spiels gab es viel Aufsehen wegen der zahlreichen DLCs zum Spiel. Alle bisher erhältlichen Download-Inhalte haben mit der Story des Spiels nichts zu tun. Sie gewähren lediglich nette Upgrades in Form von besonderen Waffen und hübschen Rüstungen. Auch der Scavenger Bot kann aufgewertet werden, um schneller zu arbeiten oder Sie mit mehr Ressourcen zu versorgen. Sogar ein Sprachpaket gibt es für den kleinen Racker. Wir meinen: Wie auch bei den Waffen- und Rüstungs-Updates handelt es sich hier um Komfort-Verbesserungen, ohne die Sie problemlos auskommen werden. Dazu kommt, dass der Preis für diese Inhalte eine echte Frechheit ist. Zwischen 4 und 5 Euro will Electronic Arts für jedes einzelne Paket haben. Es gibt zwar auch einen Combo-Überlebenspack, doch der ist mit 15 Euro auch nicht unbedingt günstig. Wir meinen: Finger weg!

Etwas anders verhält es sich mit den über die Werkbank erhältlichen Ressourcen-Paketen. Diese können Sie aber nicht nur über eine Mikrotransaktion (vergleichbar mit F2P-Rollenspielen) für Realgeld, sondern auch für eine Ingame-Währung (Rationen) erwerben. An dieses alternative Zahlungsmittel kommen Sie über den Scavenger Bot. Wer diesen ausgiebig nutzt, kann im Laufe der Kampagne zwei- oder dreimal ein solches Ressourcen-Paket erwerben. ❑

MEINE MEINUNG |

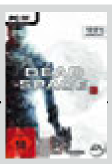
Wolfgang Fischer



„Wider Erwarten ein vollwertiges Dead Space!"

An **Dead Space 3** scheiden sich wegen EAs frecher DLC-Politik, der noch stärkeren Action-Ausrichtung, wegen des Koop-Modus und diverser anderer Kleinigkeiten die Geister. Am Ende ist es eine Frage der Erwartungshaltung und des Geschmacks: Ich mochte **Dead Space 2**, obwohl es weniger Horror bot als Teil 1. Und meine Erwartung an **Dead Space 3** war gerade wegen des neuen Koop-Modus sehr niedrig. Umso mehr hat mich dann das Endergebnis positiv überrascht: **Dead Space 3** hat alles, was ich von einem Titel dieser Reihe erwarte: eine packende Solo-Kampagne, hektischen Überlebenskampf und eine tolle Atmosphäre. Und wer der Meinung ist, **Dead Space 3** wäre nicht gruselig und nervenaufreibend genug, dem rate ich, den Titel so zu spielen, wie er gedacht ist: mit Kopfhörern in einem abgedunkelten Raum. Das lässt nicht mal die härtesten Kerle kalt.

DEAD SPACE 3



Ca. € 47,-
7. Februar 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Visceral Games
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie benötigen ein Konto bei EAs Online-Dienst Origin und müssen das Spiel dort registrieren.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Atmosphärische Levels, außerordentlich gute Licht-und-Schatten-Effekte, stellenweise aber etwas detailarm und mit matschigen Texturen. Die Charaktermodelle fallen gegenüber der restlichen Grafik etwas ab.
Sound: Erstklassige Soundeffekte, stimmiger Soundtrack und durchweg gute deutsche Synchronsprecher
Steuerung: In Kämpfen funktioniert die Maus-und-Tastatur-Steuerung gut, in den Menüs ist sie viel zu umständlich.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Die komplette Kampagne ist inklusive aller Nebenmissionen kooperativ mit einem menschlichen Partner spielbar. Drei dieser Bonusaufträge sind gar Koop-Spielern vorbehalten. Beim Spiel zu zweit sind Gegner stärker, außerdem verändern sich dabei einige Aufgaben im Spiel.
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2,8 GHz, 2 GB RAM, Nvidia Series 6800+/Ati Radeon X1600 Pro

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Bei **Dead Space 3** geht es richtig zur Sache: Sie erleben am laufenden Band Schockmomente, Gegner werden in Einzelteile zerlegt und Körperteile werden durch die Gegend geschleudert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten die ungeschnittene, finale deutsche Verkaufsfassung des Spiels. Beim Test traten keinerlei Probleme oder Abstürze auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Geniale Atmosphäre, Inszenierung auf Top-Niveau
- ➕ Umfangreiche Kampagne mit 20 Missionen und 10 Bonus-Einsätzen
- ➕ Koop-Modus wirkt sich nicht negativ auf die Solospieler-Erfahrung aus
- ➕ Umfangreicher Waffenbaukasten
- ➕ Tolle Licht-und-Schatten-Effekte
- ➖ Kaum neue Gegnertypen
- ➖ Kein freies Speichern möglich
- ➖ Fragwürdige DLC-Politik
- ➖ Zu simple Rätsel

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **90**



Aliens: Colonial Marines



Von: Sascha Lohmüller

Nach sechs Jahren Wartezeit dürfen Sie endlich Aliens vermöbeln. Wir klären, ob sich der Ausflug ins All lohnt.

SPECIAL EDITION

Wie bei vielen Spielen sind auch von A:CM mehrere Varianten erhältlich.

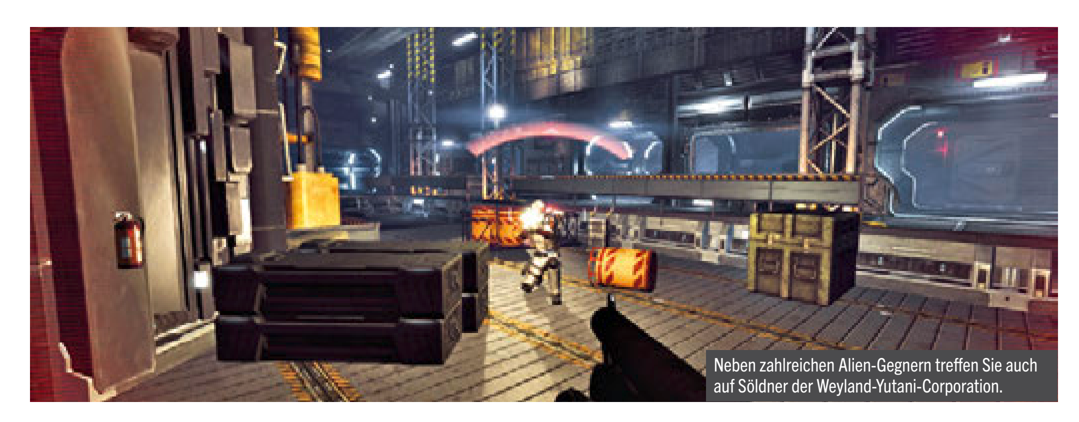
Zum einen veröffentlicht Sega eine Limited Edition zum Normalpreis, die vier Filmcharaktere (Cpl. Hicks, Sgt. Apone, Pvt. Hudson und Pvt. Drake) als Mehrspielerfiguren, die Waffe „Ripleys Flammenwerfer“ sowie einige optische Verschönerungen für Ihre MP-Marines enthält. Für rund 100 Euro können Sie eine Collector's Edition erstehen, die zusätzlich zu den Inhalten der Limited Edition noch ein Gewehr, spezielle Granaten, eine MP-Karte, ein USCM-Dossier, eine Laderoboter-Figur und eine Verpackung im Alien-Nest-Look mit sich bringt. Nett!

Mit Außerirdischen ist das so eine Sache. Entweder sie sorgen für astronomische Telefonrechnungen durch Heimatgespräche, versuchen die ganze Zeit, die Katze zu fressen, oder sie richten eine Sauerei nach der anderen an, weil sie ihren Kaffee durch den Zeigefinger trinken. Auch die Außerirdischen im Alien-Universum sind eher lästig. Wer lässt sich schon gern zerstückeln, als Brutkammer missbrauchen oder mit Säure bespucken? Wir jedenfalls nicht. Selbiges gilt für den von Ihnen verkörperten US-Infanterie-Corporal Christopher Winter und seine Kameraden, deren Geschichte Sie in **Colonial Marines** durchleben.

All-inclusive-Urlaub

Die Marines-Einheit wird elf Monate nach den Ereignissen des dritten **Alien**-Films losgeschickt, um die Geschehnisse um den havarierten Truppentransporter U.S.S. Sulaco und Ellen Ripley zu untersuchen. Zum Sulaco-Team, das zur Kolonie auf dem Planeten LV-426 geschickt wurde, ist nämlich jeglicher Funkkontakt abgebrochen. Dass von Ripleys Team sowie den Kolonisten mittlerweile kaum jemand mehr lebt und die gute Ellen längst auf dem Gefängnisplaneten Fiorina in flüssigem Eisen gebadet hat, weiß natürlich keiner der vermeintlichen Retter.

Stattdessen durchstreifen die US-Infanteristen im Laufe der rund sieben Stunden dauernden Kampagne eine alienverseuchte Sulaco, einen ebenso von Aliens überrannten Planeten LV-426 und diverse Forschungseinrichtungen der Weyland-Yutani-Corporation, in denen schreckliche Experimente mit Aliens und Menschen durchgeführt werden. Getreu dem Motto „Kein Marine wird zurückgelassen!“ schlittern Sie dabei von einer Misere in die andere, kämpfen gegen Aliens und Corporation-Söldner gleichermaßen und versuchen bei alledem nur zu überleben und den gottverdammten Planeten hinter sich zu lassen. Sogar ein (recht simpler) Kampf mithilfe eines Laderoboters und die obligatorische, schlecht gelaunte Alien-Königin sind Teil der Story. Überhaupt hat sich Gearbox bei der Atmosphäre redlich Mühe gegeben. Neben den zahlreichen Anspielungen auf die **Alien**-Filme (und sogar **Prometheus**) ließen die Entwickler auch ihrer eigenen Kreativität freien Lauf. Mithilfe des Designers Syd Mead, der schon an **Aliens: Die Rückkehr** mitgearbeitet


Neben zahlreichen Alien-Gegnern treffen Sie auch auf Söldner der Weyland-Yutani-Corporation.

Ein Großteil der Spielzeit ist hektischer Action gegen zahlreiche angreifende Aliens gewidmet.

Die aus den Filmen bekannten kleinen Facehugger wehren Sie im Notfall per Quick-Time-Event ab.

Der Mehrspielermodus bietet asynchrone, aber gut ausbalancierte Gefechte – Aliens gegen Marines.

hat, entwarf man eigene Locations und sogar neue Alien-Typen wie etwa den Spitter, der auf große Entfernungen Säure spuckt, oder den explodierenden, mit Säure gefüllten Boiler. Ein kleiner Ritterschlag für die Entwickler: Die Filmfirma 20th Century Fox zählt die Ereignisse von **Colonial Marines** zum offiziellen **Alien**-Kanon. Spätere Filme (oder Bücher und Videospiele) könnten sich also durchaus auf die Geschehnisse im Spiel beziehen.

Die Soundkulisse trägt ebenfalls sehr zur gelungenen Atmosphäre bei. Das Standardgewehr M41-A der Marines, das sogenannte „Pulse Rifle", gibt beispielsweise den unverkennbaren, mechanischen Feuerlaut von sich und auch das Piepsen des Motion Trackers sorgt für Film-Feeling. Hinzu kommen zahlreiche Originalsprecher aus den Leinwand-Vorlagen, etwa Lance Henriksen, der den Androiden Bishop spricht, oder Michael Biehn in der Rolle des Corporal Dwayne Hicks. Leider kann die deutsche Synchronisation nicht mit dem englischen Original mithalten, sondern klingt eher gelangweilt und runtergeleiert – ärgerlich.

300 Gramm Durchschnitt, bitte!

Apropos mithalten: Der Grund, warum wir **Aliens: Colonial Marines** nicht mal ansatzweise einen Hitstempel aufdrücken können, ist, dass das Spiel komplett von der erwähnt tollen Atmosphäre getragen wird. Das eigentliche Gameplay bleibt zu jedem Zeitpunkt äußerst durchschnittlich und hinkt der stimmungsvollen Inszenierung hinterher.

Nehmen wir zum Beispiel das Leveldesign: Obwohl ein großes Schiff wie die Sulaco und erst recht eine ganze Kolonie auf der Planetenoberfläche eigentlich genug Spielraum für weiträumige Areale bieten, laufen Sie während der gesamten Spielzeit lediglich durch recht enge Schläuche. Hier und da wecken zwar begehbare Nebenräume oder versteckte Ecken den Entdeckungstrieb, wirkliche Freiheit erfahren Sie aber zu keiner Zeit. Dass die Gänge in den zahlreichen Forschungsanlagen, Laboren, Schiffswracks und Wohnungsbaracken sich oft wie ein Ei dem anderen gleichen, ist hingegen verschmerzbar. Schließlich passt die dunkle, metallisch-kalte Optik der Levels perfekt zur kühlen **Alien**-Ästhetik. Zweites Beispiel: die KI. Die verrichtet zwar meist ihren Dienst, hat aber mitunter doch Aussetzer. Bei den Xenomorphen ist das Verhalten aufgrund der aggressiven Natur der Aliens zwar oft nachvollziehbar, spätestens wenn Ihre Verbündeten aber an Gegnern vorbeilaufen oder feindliche Söldner neben (!) einer Barrikade in Deckung gehen, schlägt ein derartiges Vorgehen gehörig auf die Stimmung. Ebenso wenig der Atmosphäre dienlich ist die Tatsache, dass Ihre KI-Kumpanen mehr oder weniger unverwundbar sind. Daher laufen sie munter in Alien-Nester hinein, ignorieren feindliches Sperrfeuer oder ruhen sich direkt vor gegnerischen Geschütztürmen aus. Auch gibt es keinen Teambeschuss, im Gegenteil, Sie können sogar durch Ihre Gefährten


An zwei Stellen im Spiel steigen Sie – **Aliens 2** lässt grüßen – in einen Laderoboter. Simpel, aber spaßig.


Die Atmosphäre des Spiels ist der größte Pluspunkt, selbst abseits der eigentlichen Levels passiert etwas.


Die KI der menschlichen Gegner und Gefährten lässt zu wünschen übrig, Deckung suchen sie sich selten.


Im Mehrspielermodus ist es dem Alien-Team möglich, Gegner durch Wände hindurch zu sehen.

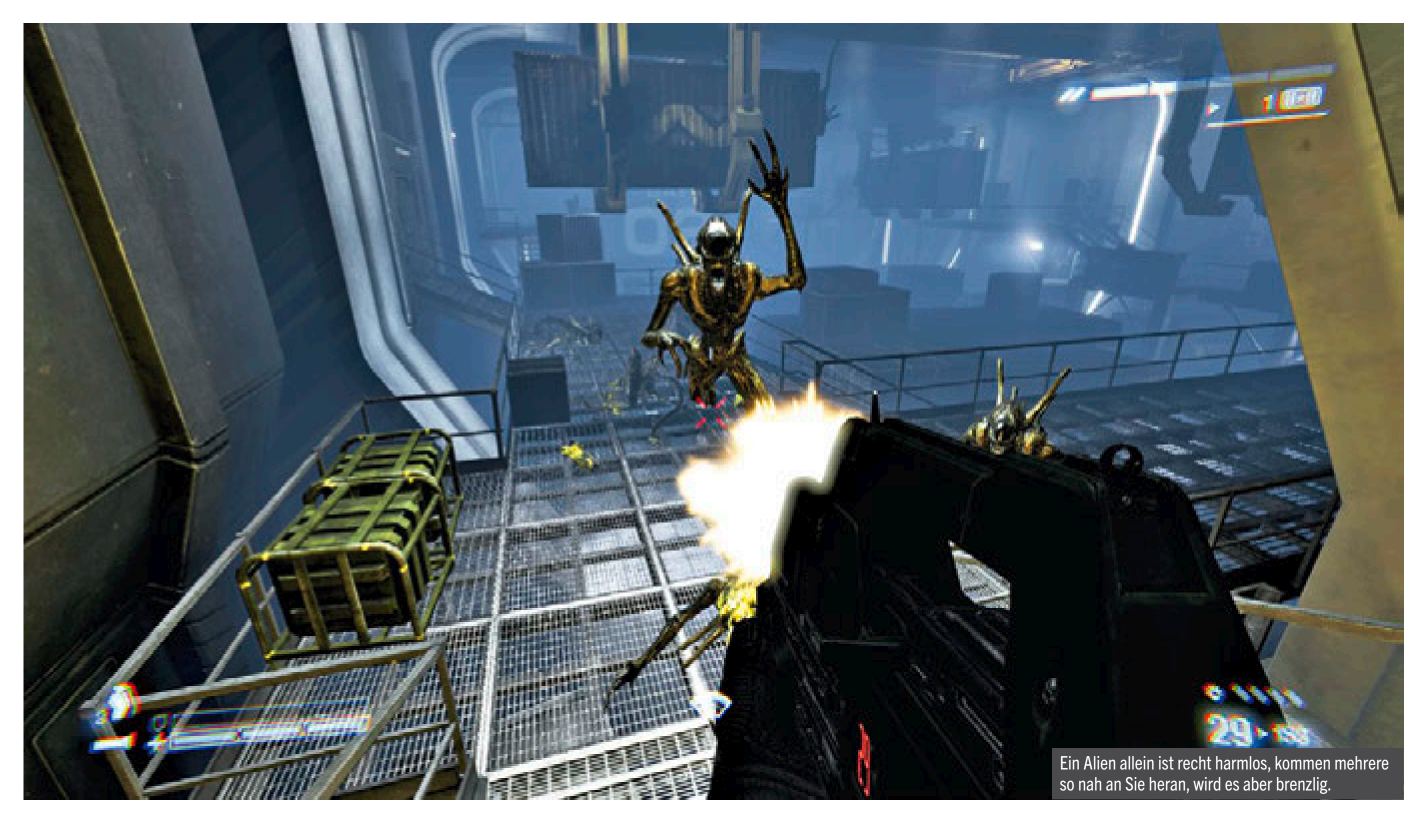
hindurchschießen. Der Survival-Aspekt gerät dadurch natürlich etwas in den Hintergrund, da Sie lediglich auf sich selbst achten müssen und Ihr Team ignorieren können.

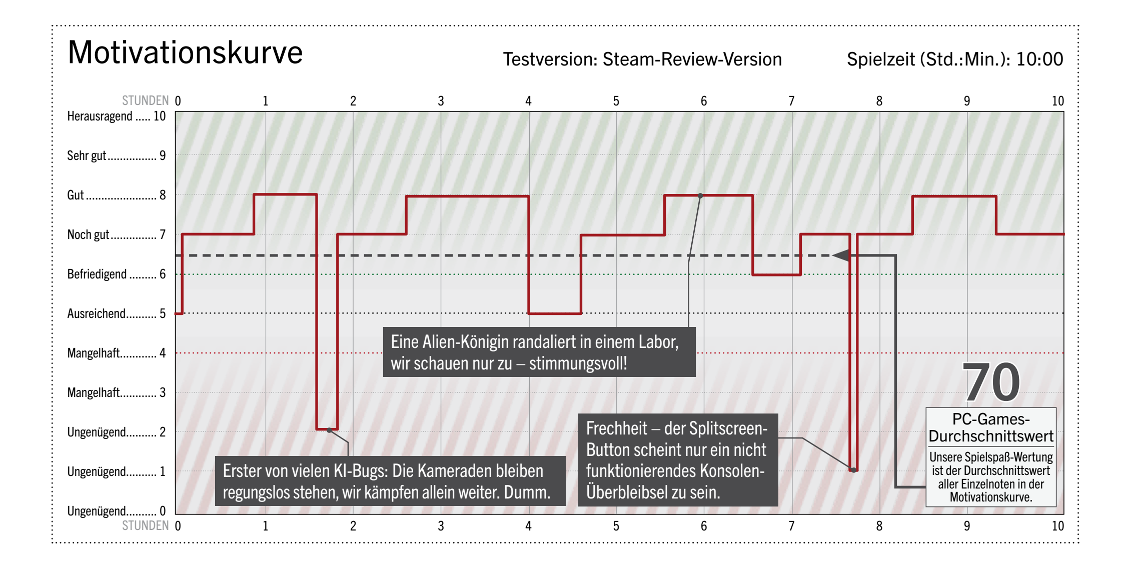
Drittes Beispiel gefällig? Auch das Balancing und die Spiellogik hinterlassen einen mittelprächtigen Eindruck. Feindliche Granaten etwa werden Ihnen eine gefühlte Millisekunde vor der Detonation angezeigt. Da eine Explosion meist zudem den sofortigen Tod bedeutet, bleibt hier nur der Neustart vom letzten Checkpoint – frustrierend. Unfreiwillig komisch wird es wiederum, wenn ein Teamkamerad den geskripteten Satz von sich gibt, dass der Motion Tracker keinerlei Feindbewegung anzeigt, Ihr eigener Bewegungssensor aber vor lauter Gegnern beinahe implodiert. Glücklicherweise halten sich derartige Passagen in Grenzen und treten vielleicht zwei- bis dreimal während der ganzen Kampagne auf. Weniger nervig sind sie dadurch aber nicht.

Dauerfeuer ahoi?

Doch das Gameplay hat auch positive Seiten zu bieten. Neben der Atmosphäre wäre etwa das Levelsystem hervorzuheben. Während in anderen Spielen ein derartiges System auf den Mehrspielerpart begrenzt ist, sammeln Sie in **Colonial Marines** auch während der Kampagne stetig Erfahrung. Pro Stufenaufstieg verteilen Sie dann einen Punkt in diverse Waffen-Upgrades oder schalten durch erledigte Herausforderungen (Marke: Tracken Sie fünf Gegner gleichzeitig!) hübsche Waffenskins frei. Sehr schick: Die ausgebauten, umlackierten Waffen und gefundene, legendäre Schießprügel dürfen Sie auch im Mehrspielermodus verwenden. Nur die Xenomorph-Attacken müssen Sie online neu freispielen.

Wo wir gerade beim Thema Xenomorph-Attacken sind: Schafft es ein ausgewachsenes Alien oder ein Facehugger, sich an Sie anzuschleichen, haben Sie die Möglichkeit, das Vieh noch einmal in einem simplen Quick-Time-Event von sich wegzustoßen und zu erledigen, andernfalls bedeutet ein derartiger Nahkampf den sofortigen virtuellen Tod. So sehr uns QTEs normalerweise nerven: In **Colonial Marines** stören sie kaum. Zum einen eignet sich die simple Mechanik sehr gut, um die brenzlige Situation darzustellen, zum anderen nehmen sie nur zwei bis drei Sekunden in Anspruch und entschädigen mit einer schicken Nahaufnahme der hässlichen Alien-Fratze. Alle anderen Szenen – also Kämpfe gegen größere Gegner oder aufwendige Skript-Passagen – kommen ganz ohne Tastengehämmer aus – gut so!


Ein Alien allein ist recht harmlos, kommen mehrere so nah an Sie heran, wird es aber brenzlig.



Auch lohnt es sich, die wenigen sich bietenden Erkundungsmöglichkeiten zu nutzen. Als Belohnung winken nämlich Spezialwaffen aus den Filmen (die bereits erwähnten „legendären Waffen"; etwa Hicks' Schrotflinte) und zahlreiche Audiobänder, die mehr Details zur Story verraten. Wenn nichts derartig Spannendes herumliegt, finden sich aber wenigstens meist ein paar Rüstungsteile. Die Rüstung dient als eine Art zweite Gesundheitsleiste. Äußerst praktisch, zumal **Colonial Marines** nicht mit dem typischen Blutspritzer-am-Monitor-Selbstheilungs-Kram daherkommt, sondern auf einen Mix aus Regeneration und Medipacks setzt. Ihre Gesundheitsleiste ist in drei Teile gegliedert. Fallen Sie unter eine der Markierungen, regeneriert sich Ihre Gesundheit nur bis zu diesem Punkt. „Leere" Drittel der Leiste füllen nur Medipacks wieder auf. Und die sind rar gesät. So eine Rüstung als Puffer für eventuellen Schaden ist also mehr als willkommen.

Positiv überrascht waren wir außerdem, dass **Aliens: Colonial Marines** kein dumpfer **Call of Duty**-Klon im Dauerfeuermodus geworden ist, sondern auch ruhige Passagen zu bieten hat. Zwar überwiegen die Momente, in denen Sie Horden an Xenomorphen und Söldnern abwimmeln, aber an einigen Stellen laufen Sie auch mit dem Motion Tracker in der Hand minutenlang durch leer gefegte Industrieanlagen. Die Entwickler nutzen solche Momente sehr geschickt für kleine Schockeinlagen. Dann schlägt etwa Ihr Motion Tracker plötzlich aus, während Sie im Augenwinkel einen Alienschwanz in einem Lüftungsschacht verschwinden sehen. Mitunter führen Sie die Entwickler sogar in die Irre. Ein Stück Stoff in einem Ventilator wirkt durch eine Wand dank Bewegungssensor dann wie eine potenzielle Bedrohung. Oder Sie laufen nichts ahnend durch einen Gang und neben Ihnen fällt ein simples, blödes Gitter um – fies! Psycho-Gruseleinlagen und unterschwelligen Horror wie im ersten Film des Franchise sollten Sie dennoch nicht erwarten. Die Entwickler wollten einen Nachfolger des zweiten **Alien**-Films von James Cameron erschaffen – und das ist gelungen.

Gelungen ist größtenteils auch der Mehrspielerpart, wobei es für ein abschließendes Testurteil diesbezüglich nicht reicht. Online-Duelle waren nämlich erst kurz vor Redaktionsschluss möglich. Neben vier kompetitiven, asynchronen Versus-Modi können Sie auch die Kampagne mit drei Mitspielern durchleben. Schick: Sogar ein LAN-Modus ist mit an Bord. Frech ist allerdings, dass der Splitscreen-Button in der PC-Version ohne Funktion ist. Ein bisschen mehr Sorgfalt bei der Portierung wäre hier schon angebracht.

Das Auge schießt mit!

Nachdem alle anderen Themen abgehakt sind, bliebe ja nun nur noch eins: die Grafik. Und die ist leider ein zweischneidiges Schwert. Der wohl hübscheste Part der Optik dürften die Lichteffekte sein. Feuer und Scheinwerfer werfen ein diffuses Licht und dynamische Schatten an die Wände. Davon profitiert vor allem die Stimmung, wenn etwa ein Alien, das Sie vorher nicht mal bemerkt haben, auf einmal als Schatten neben Ihnen an der Wand auftaucht. Die Darstellung der einzelnen Charaktere – ganz gleich ob menschlich oder nicht – ist bestenfalls solide. Während Marines und Aliens einigermaßen hübsch anzusehen sind, wirken Söldner oder NPCs in den Levels (gefangene Marines, Leichen) doch arg grobschlächtig. Letzteres gilt auch für die Umgebungsgrafik: matschige Texturen, niedrig aufgelöste Objekte – das alles könnte aus **Doom 3** stammen. Zudem merkt man der Red-Ring-Engine der Entwickler an, dass sie auf der Unreal Engine 3 basiert. Nach dem Wiedereinstieg an einem Checkpoint kann man den Texturen beim Nachladen zusehen. Aber viel mehr kann man nach sechs Jahren Entwicklungszeit wohl auch nicht erwarten – in jeder Hinsicht. ❑

MEINE MEINUNG |

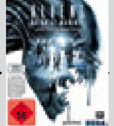
Sascha Lohmüller



„08/15-Shooter mit netter Atmosphäre"

Wenn ein Spiel dermaßen lang in Entwicklung ist und immer wieder verschoben wird, ist eine gewisse Portion Skepsis bei mir direkt gegeben. Und so ganz unrecht hatte mein Großhirn damit ja auch nicht: Das Gameplay hat diverse Schwächen, vor allem im Bereich der KI, und auch die Grafik ist mit Ausnahme der tollen Lichteffekte nicht mehr zeitgemäß. Dass mir **Aliens: Colonial Marines** trotzdem Spaß macht, liegt vor allem an der guten Atmosphäre und der soliden Story. Für Fans der Filmvorlage(n) gibt es jede Menge zu entdecken und die Ereignisse passen sich gut in die mittlerweile doch recht umfangreiche Story ein. Da sehe ich auch gern mal über das bestenfalls durchschnittliche Shooter-Grundgerüst hinweg. Wer das nicht kann, dürfte allerdings so seine Probleme mit **Aliens** haben.

ALIENS: COLONIAL MARINES



Ca. € 45,-
12. Februar 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Gearbox
Publisher: Sega
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie benötigen ein Steam-Konto.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gute Lichteffekte, solide Marines und Aliens, Rest völlig veraltet
Sound: Tolle Soundeffekte und englische Sprecher, deutsche Sprachausgabe monoton und gelangweilt
Steuerung: Standardsteuerung per Maus und Tastatur oder Gamepad

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Vier kompetitive Modi, Koop-Modus für die Kampagne
Zahl der Spieler: Je nach Modus; maximal 12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 X2 5000+/Core 2 Duo 2,13 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8600 GTS/Radeon HD 2600 XT
Empfehlenswert: Phenom II X2/Core 2 Duo 3,0 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 260-216/Radeon HD 4890

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Wirklich gruselig ist **Aliens** nicht, von ein paar Schockeffekten abgesehen. Wer das Franchise kennt, weiß aber, dass Aliens, die aus Bäuchen platzen, nicht unbedingt etwas für Kinder und Jugendliche sind.

DIE TEST-ABRECHNUNG

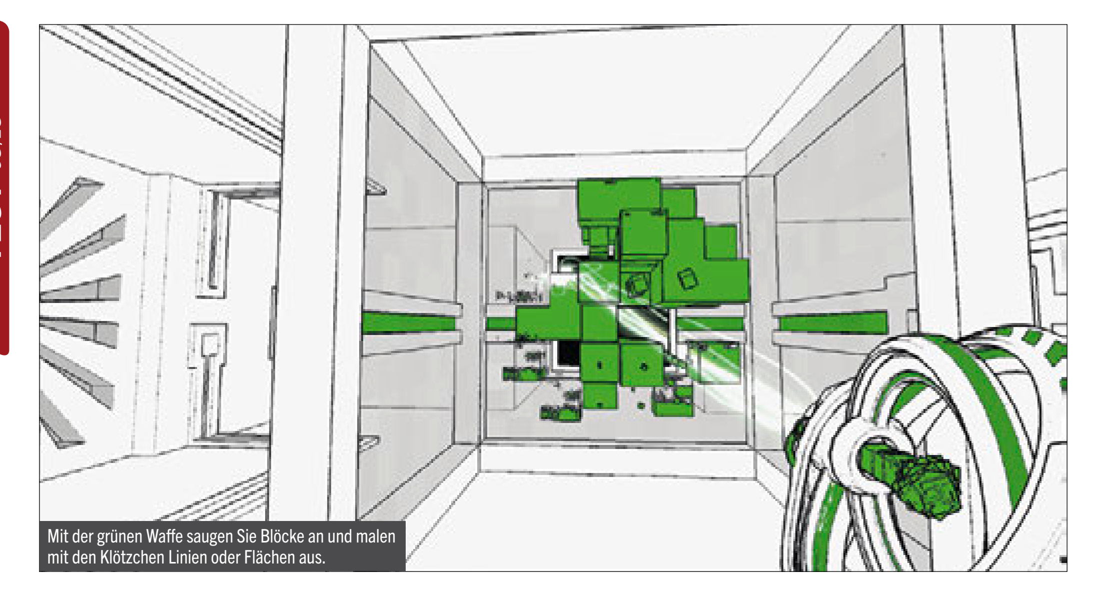
Unsere Steam-Testversion unterschied sich inhaltlich nicht von der nun erhältlichen Verkaufsversion. Allerdings scheint ebenjene bei einigen Spielern Probleme zu verursachen, wie etwa fehlerhafte oder nicht auslösende Skripte oder nicht abgespielte Zwischensequenzen. Aliens ist aktuell also nicht fehlerfrei. Bugs fielen uns beim Test nur bezüglich einiger KI-Aussetzer auf.

PRO UND CONTRA

- + Gute Alien-Atmosphäre
- + Solide, wenn auch nicht sonderlich anspruchsvolle Story
- + Originalsprecher aus den Filmen
- + Stimmige Alien-Soundeffekte
- − Einige Logik- und Balancingfehler
- − Mitunter katastrophale KI, vor allem bei menschlichen NPCs
- − Sehr schlauchiges Leveldesign
- − Schlechte deutsche Synchro
- − Kein reibungsloser Steam-Launch
- − Grafisch bis auf die Lichteffekte veraltet
- − Splitscreen-Button ohne Funktion

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **70**


Mit der grünen Waffe saugen Sie Blöcke an und malen mit den Klötzchen Linien oder Flächen aus.

Antichamber



Von: Peter Bathge

Mut zur Logiklücke: Das ungewöhnlichste Spiel des jungen Jahres!

Alexander Bruce, der australische Erfinder von **Antichamber,** trägt in der Öffentlichkeit oft einen kuriosen rosa Anzug. Er will auffallen, mit Konventionen brechen, ungewöhnlich sein. Sein Spiel verfolgt das gleiche Ziel.

Wieso, weshalb? Wen juckt's?

Antichamber beginnt unspektakulär. Ohne Intro, ohne ausufernde Exposition der Handlung, ja, überhaupt ohne Story: **Antichamber** fängt einfach an. Und zwar mit einem Rätsel: Ein Gang erstreckt sich vor Ihnen, eine Schlucht versperrt den Weg, darüber schwebt die Aufforderung „Jump!". Durch lineare Mainstream-Spiele jahrelang in blindem Gehorsam geschult, wagen Sie den Sprung – und fallen prompt in die Tiefe. **Antichamber** spielt mit Ihren Erwartungen, deckt auf, wie sehr andere Spiele Ihre Intelligenz beleidigen, zieht Ihnen den Boden unter den Füßen weg.

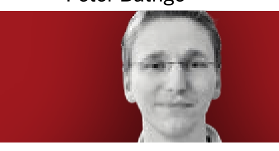
Vordergründig ist **Antichamber** ein Puzzlespiel aus der Ego-Perspektive wie **Portal**, **Quantum Conundrum** oder **Qube**. Tatsächlich ist es mehr Erlebnisreise als Spiel: Sie wandeln durch grafisch karge Räume, während sanftes Regenplätschern und andere Naturgeräusche ertönen. Ab und zu lesen Sie mehr oder weniger schlaue Botschaften von kleinen Tafeln ab, die sich wahlweise um die Puzzles oder den Sinn des Lebens drehen. Das wirkt erst tiefsinnig, bald aber oberlehrerhaft.

Jede Kammer und jedes Puzzle folgt einer eigenen Logik. Die gerade geltenden Regeln zu erkennen, macht den halben Spielspaß aus. Manchmal gilt es, rückwärtszugehen, um vorwärtszukommen. Dann wieder bilden sich Stufen aus dem Nichts, um Sie über ein scheinbar unüberwindliches Hindernis zu führen. Und immer wieder tauchen Durchgänge auf, wo vorher kahle Wände standen, ergeben sich unmögliche Konstruktionen wie in einem Gemälde des Künstlers M. C. Escher. Die Lösung der Kopfnüsse ist oft eine Frage der Perspektive – nur wer um die Ecke denkt, hat Erfolg. Ausprobieren ist ein probates Mittel, um weiterzukommen.

Wo lang, was nun? Egal!

Die Gänge und Kammern bilden ein verwirrendes Labyrinth, in dem Sie nach Belieben hin und her springen. Kommen Sie an einer Stelle einmal nicht weiter, wechseln Sie einfach die Position, bis Sie die (viele Fragen offenlassende) Endsequenz zu sehen bekommen. Zuvor geraten Sie jedoch immer wieder in Sackgassen, weil Sie noch nicht das passende Werkzeug für ein zu lösendes Rätsel gefunden haben, etwa eine der vier Kanonen, die Würfel verschießen. Frustrierend: Das Spiel verschweigt Ihnen diesen Umstand und lässt Sie oft minutenlang hilflos alle erdenklichen Lösungen durchprobieren. Denn **Antichamber** schenkt Ihnen nichts, bietet weder Hilfestellungen noch erklärt es, worin der Sinn der ganzen Puzzlemanie besteht. Das müssen Sie schon selbst herausfinden. ❑

MEINE MEINUNG |
Peter Bathge



„Kein simpler Portal-Klon, bei Weitem nicht!"

Liebe Bundesregierung: Ihr PISA-Test ist seit dem 31. Januar 2013 obsolet. **Antichamber** eignet sich nämlich viel besser zur Bewertung der geistigen Fähigkeiten von deutschen Schülern. **Antichamber** ist Gehirnakrobatik pur: manchmal sperrig, oft frustrierend, immer neugierig machend. Selten habe ich in einem Spiel so angestrengt nachgedacht wie hier – und selten wurde mir derart schmerzhaft bewusst, wie schwer von Begriff ich doch bisweilen bin. Frustresistente Puzzle-Fans stört das nicht, denn die bekommen einen durch und durch einmaligen Genre-Neuzugang. So schräg, so mutig, so ungewöhnlich war bisher noch kein Ego-Rätselspiel.

ANTICHAMBER
Ca. € 19,-
31. Januar 2013



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Puzzlespiel
Entwickler: Alexander Bruce
Publisher: Alexander Bruce
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel gibt es ausschließlich auf Steam; für die Installation benötigen Sie ein Steam-Konto und eine Internetverbindung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Karge Texturflächen, psychedelische Farben – ein einmaliges optisches Erlebnis
Sound: Spärliche Effekte, statt Musik lauschen Sie fallenden Regentropfen.
Steuerung: Mit WASD, Leertaste und Maus haben Sie alles im Griff. Die Bedienung der „Puzzle-Knarren" gestaltet sich aber hakelig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

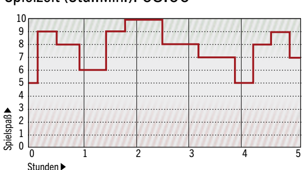
Minimum (Herstellerangaben): Zweikernprozessor mit 2 GHz, 2 GB RAM, DirectX-9-Grafikkarte mit Shader-3.0-Unterstützung

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
So harm- und gewaltlos wie **Portal**. Jüngere Spieler dürften aber Probleme mit einigen Knobelaufgaben und den pseudo-philosophischen Ansätzen des Spiels haben.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 05:00



Wir stellten während des Tests keinerlei technische Probleme fest.

PRO UND CONTRA

- ➕ Teils brillantes Rätseldesign mit ungewöhnlichen Lösungen
- ➕ Clever verschachteltes Leveldesign mit optischen Täuschungen und physikalischen Unmöglichkeiten
- ➕ Stellt die übliche Videospiellogik auf den Kopf
- ➕ Abwechslungsreiche Aufgaben
- ➕ Nicht linearer Spielverlauf
- ➕ Minimalistische, surreale Optik
- ➖ Stellenweise furchtbar frustrierend und schwer durchschaubar
- ➖ Keine Hintergrundgeschichte
- ➖ Bemüht philosophischer Ansatz
- ➖ Unübersichtliche Karte ohne Notizfunktion
- ➖ Hakelige Bedienung der vier „Waffen"

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**

Von: Andreas Bertits

Im neuen DLC Dragonborn für Skyrim erwartet Sie eine neue Insel voller Gefahren.

Ihr neuer Erzfeind in **Dragonborn** wird versuchen, Sie zu daran hindern, Drachenseelen zu sammeln.

The Elder Scrolls 5: Skyrim – Dragonborn

Als Drachenblut findet man im Rollenspiel **The Elder Scrolls 5: Skyrim** einfach keine Ruhe. Kaum ist der finstere Drache Alduin besiegt und die Rebellion im Land auf die eine oder andere Weise beendet, schon fallen blutrünstige Vampire über die Bevölkerung her oder wie im Fall des neuesten DLC **Dragonborn** (zu Deutsch: Drachenblut) macht sich eine dunkle Macht aus der Vergangenheit daran, wieder Fuß in der Welt zu fassen. Also heißt es abermals: Schwert und Zauberstab schultern und rein ins Abenteuer! Rund 15 Stunden Spielspaß voller abwechslungsrecher Quests, actionreicher Kämpfe und interessanter NPCs erwarten Sie mit diesem DLC, der auch eine spannende Geschichte erzählt, der man gerne bis zum Ende folgt. Ihre Reise führt Sie dieses Mal auf die Insel Solstheim, nordöstlich von Skyrim gelegen. Hier haben sich die Dunmer, die Dunkelelfen, niedergelassen und eine Siedlung gegründet. Seite an Seite mit ihnen leben die Skaal, ein Volk von Nord-Barbaren. Solstheim ist ein Ort, der Kennern der **The Elder Scrolls**-Serie schon aus dem dritten Teil der Reihe, **Morrowind**, bekannt vorkommen könnte. In dessen Add-on **Bloodmoon** musste man ebenfalls die Insel Solstheim erkunden. Auf dem Eiland wechseln sich Eislandschaften, Wälder und von der Asche des nahe gelegenen Vulkans gezeichnete Gebiete ab. Auch neue Kreaturen erwarten den abenteuerlustigen Reisenden.

Noch ein Drachenblut

Die Geschichte dreht sich dieses Mal um das erste Drachenblut, welches den Geist der Bewohner Solstheims kontrolliert und durch den Bau eines Tempels zurück in das Reich der Lebenden kommen möchte. Sie machen sich natürlich wieder auf, um dem Bösewicht in vielen Abenteuern das Handwerk zu legen und auch dahinterzukommen, warum er überhaupt der Finsternis verfallen ist. Grundsätzlich hat sich gegenüber **Skyrim** nichts geändert. Neue Ausrüstung und neue Drachenrufe gehören mit zum Repertoire genau wie neue NPCs, die Sie mit Quests versorgen. Diese führen Sie über die sehr große Insel, auf der es auch – wie schon aus dem Hauptspiel gewohnt – versteckte Höhlen und uralte Ruinen zu entdecken gibt.

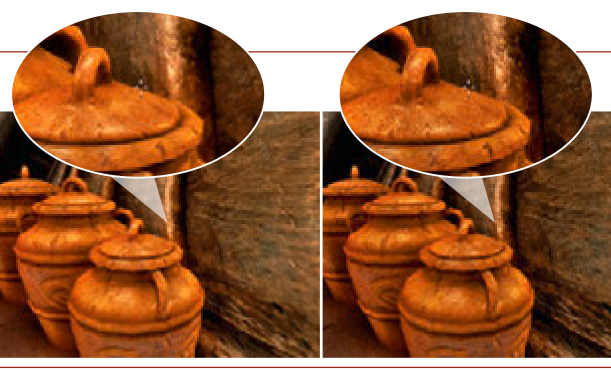
Kein wirkliches Problemkind

Wer als Spieler der PC-Version vom vorherigen DLC **Dawnguard** arg geplagt war, braucht nach der Installation von **Dragonborn** kein ebensolches Bug-Fiasko zu erwarten. Die PC-Fassung des neuen DLCs läuft größtenteils stabil. Dies liegt mit daran, dass er im Gegensatz zum vorherigen keine tief greifenden Änderungen am Spielsystem vornimmt, etwa die komplett neuen Fertigkeiten oder Verwandlungen von **Dawnguard**.

Während das Hauptprogramm **Skyrim** kaum Probleme bereitete, hatten wir mit **Dragonborn** aber manchmal mit nervigen Spiel-Abstürzen zu kämpfen, welche in dem Ausmaß bis zur Installation von **Dragonborn** noch nicht aufgetreten waren. Dabei blieb das Spiel entweder einfach hängen, was nur durch das Beenden des Tasks behoben werden konnte, oder es schmierte ohne

HD-TEXTUREN-PAKET

Bethesda Softworks hat ein neues HD-Texturen-Paket für **The Elder Scrolls 5: Skyrim** veröffentlicht. Dieses fügt nun auch hoch aufgelöste Texturen für die DLCs **Dawnguard, Hearthfire** und **Dragonborn** hinzu. Allerdings sollten Sie sich das Paket nur dann gönnen, wenn Ihr PC mindestes 4 GB RAM und eine Grafikkarte mit 1 GB RAM besitzt.





In den Katakomben stellen Sie sich wieder den aus dem Hauptspiel bekannten Draugr-Untoten.

Vahlok ist einer der Zwischenbosse, auf den Sie während einer Expedition in seiner Krypta treffen.

Auch die fiesen Agenten der Thalmor spielen im DLC **Dragonborn** in einer Questreihe eine Rolle.

Fehlermeldung auf den Desktop ab – ärgerlich! Es ist also ratsam, häufig und regelmäßig den Spielstand zu speichern, um nicht die eine oder andere Quest erneut erledigen oder lange Laufwege zurücklegen zu müssen.

Die Sache mit den Mods

Mod-Nutzer sollten aufpassen! Nicht alle Modifikationen laufen problemlos mit dem neuen DLC, was aber meistens der Fall ist, wenn Entwickler Bethesda ein Inhalts-Update oder einen Patch veröffentlicht. Während einige Modifikationen grundsätzlich den Start des Spiels verweigern, können bei anderen zum Teil fiese Bugs auftreten, darunter Rätsel, die sich nicht lösen lassen, unsichtbare Schalter, stumme NPCs und Quests, die nicht abgeschlossen werden können. Dies ist jedoch von Mod zu Mod unterschiedlich. Wer Grafikverbesserungen benutzt, etwa die ENB-Serie, muss stellenweise auf Grafikfehler wie durchsichtige Objekte gefasst sein. All dies wird aber mit Sicherheit schon in Kürze der Vergangenheit angehören, da Modder erfahrungsgemäß in sehr kurzer Zeit entsprechende Anpassungen vornehmen und neue Versionen der Mods veröffentlichen, die dann wieder problemlos laufen sollten. Wenn Sie also Mods benutzen und Unstimmigkeiten oder größere Probleme im Spiel erleben, dann deaktivieren Sie die Programme am besten. Sie können sie auch nach und nach im Launcher von **Sykrim** ausschalten, um so herauszufinden, welche Mod für die Probleme verantwortlich ist.

Das Abenteuer geht weiter

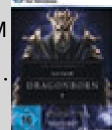
Die rund 15-stündige Kampagne von **Dragonborn** ist die 20 Euro durchaus wert. Wer dagegen grundlegende Änderungen haben möchte, wird wohl eher enttäuscht werden. Denn auch wenn man später im Abenteuer die Option bekommt, einen Drachen reiten zu dürfen, ist dies nur sehr eingeschränkt möglich, da man ihn nicht frei steuern darf. Daher verändert diese Option das Spiel nicht wirklich. Dennoch bietet **Dragonborn** spannende **Skyrim**-Unterhaltung. Vor allem Fans von **The Elder Scrolls 3: Morrowind** könnten in nostalgischen Gefühlen schwelgen, da nicht nur einige der Gebiete an den Ort Vvardenfell, an dem das Spiel angesiedelt war, erinnern, sondern auch die Dunkelelfen mit ihren Häusern eine Rolle spielen. Haushohe Pilze, Aschelandschaften und die für die Dunmer typischen Gebäude, welche in die Erde führen, lassen ein wenig das Gefühl aufkommen, das für **Morrowind**-Fans so besonders und einprägsam war. ❑

MEINE MEINUNG | *Andreas Bertits*

„Endlich neue Abenteuer in der Welt von Skyrim!“

Die Skepsis war nach dem vorherigen DLC **Dawnguard** groß, doch Bethesda Softworks hat es mit **Dragonborn** geschafft, kein weiteres Bug-Desaster abzuliefern. Die Quests auf der neuen Insel Solstheim sind spannend und ebenso einfallsreich wie die des Hauptspiels. Hinzu kommt das große, neue Gebiet und die Anlehnung an **The Elder Scrolls 3: Morrowind** durch die Orte der Dunmer-Dunkelelfen. Zwar bietet der DLC nur „mehr vom selben“, ohne wirkliche Neuerungen, doch das sollte **Skyrim**-Fans nicht stören. Ich jedenfalls hatte rund 15 Stunden einen Heidenspaß, auch wenn mir die Spielabstürze gehörig auf den Senkel gingen. Hier sollte ein Patch aber Abhilfe schaffen können!

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM – DRAGONBORN



Ca. € 20,-
5. Februar 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bethesda Game Studios
Publisher: Bethesda Softworks
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Bindung des Add-ons an Ihren Steam-Account; Wiederverkauf nicht möglich; Das Hauptspiel **TES 5: Skyrim** wird benötigt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Wunderschöne Landschaften und detaillierte Figuren, mit dem HD-Texturen-Paket werden die Objektoberflächen noch detailreicher.
Sound: Atmosphärische und dynamische Musikstücke, komponiert von Jeremy Soule; gute deutsche Sprecher und passende Effekte
Steuerung: Die typische Maus-/Tastatur-Steuerung ist schnell zu erlernen und lässt Sie Ihre Spielfigur flott durch die 3D-Welt steuern.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

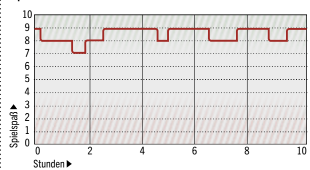
Minimum: Dual-Core-CPU mit 2 GHz, 2 GB RAM, 512-MB-Grafikkarte , Direct X 9.0c, Windows XP, 6 GB HD-Speicher
Empfehlenswert: Quad-Core-CPU mit 3 GHz, 4 GB RAM, 1-GB-Grafikkarte und Direct X 10

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Die teils grausigen Monster sind nichts für jüngere Spieler. Zudem ist es möglich, Gliedmaßen abzutrennen, und es fließt auch etwas Pixelblut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00



Während des Tests kam es manchmal zu Spielabstürzen. Selten konnten Quests nicht abgeschlossen werden, was aber durch das Laden eines früheren Spielstandes behoben werden konnte. Nutzer von Mods können aktuell noch vereinzelt auf Probleme stoßen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiche und spannende Quests
- ➕ Großes, neues Spielgebiet
- ➕ Ein paar neue Fähigkeiten
- ➕ Für einen DLC lange Spielzeit
- ➖ Keine wirklich tief greifenden Neuerungen
- ➖ Enttäuschender Drachenritt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **83**



Von den sieben Charakteren wählt man pro Spieldurchgang nur drei Figuren aus.

Jeder Held besitzt eine Spezialfähigkeit. Der Ritter schützt sich beispielsweise mit einer magischen Aura.

The Cave

Von: Felix Schütz

Höhlenforschung à la Gilbert: Witzig und irre, aber schnell vorbei.

Der Name Ron Gilbert ist mit Erwartungen verbunden. Er steht für Adventures, die Maßstäbe setzen, für Spiele voller verrückter Geschichten, liebenswerter Figuren und knackiger Puzzles – so wie **Monkey Island**, Gilberts größter Erfolg. An dessen Qualität kann **The Cave** zwar nicht anknüpfen, doch Spaß macht's trotzdem.

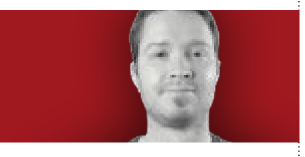
Humorvoller Abstieg

The Cave ist kein gewöhnliches Adventure. Mit einer dreiköpfigen Truppe, die man aus sieben Helden auswählt, erkundet der Spieler eine weitverzweigte Höhle. Dort befinden sich die schrägsten Orte: Jahrmärkte, Märchenschlösser, Zoos, Raketenabschussbasen und sogar ganze Inseln. Damit ist **The Cave** wunderbar abwechslungsreich, auch wenn man das beim ersten Spieldurchgang nur bedingt mitbekommt: Jeder Charakter in **The Cave** steht nämlich für einen bestimmten Level, den man nur dann betreten kann, wenn man die entsprechende Figur in seiner Gruppe hat. Bedeutet: Um wirklich alle Levels zu sehen, muss man **The Cave** mindestens dreimal durchspielen. Das erscheint gleich doppelt unnötig, wenn man bedenkt, dass das Spiel nicht nur arg kurz ist (4 bis 5 Stunden beim ersten Durchgang!), sondern dabei auch keine zusammenhängende Geschichte erzählt. Auch die Wahl der Figuren wirkt sich nicht auf die Story aus. Jeder Held hat zwar eine besondere Fähigkeit, doch die kommt fast ausschließlich in den dafür vorgesehenen Levels zum Einsatz. Für die meisten Puzzles ist es daher egal, welche Figur man dabeihat: Schalter drücken, Items aufsammeln, Aufzug fahren, Bodenplatten beschweren – solche Aufgaben löst jeder Held auf die gleiche Weise. Außerdem interagieren die Figuren nicht miteinander, es gibt keine Dialoge oder Situationen, in denen Fähigkeiten kombiniert werden müssen – sehr schade. Löblich hingegen: **The Cave** verzichtet komplett auf Action. Stattdessen setzt das Spiel auf Humor: Die Höhle hat ein Bewusstsein und kommentiert das Spielgeschehen mit einer gut aufgelegten (englischen) Erzählerstimme, die viel Charme, Witz und Atmosphäre versprüht.

Jump & Puzzle

The Cave erinnert weniger an klassische Adventures, eher an Jump&Run-Knobeleien à la **The Lost Vikings**. Auf ein Inventar wurde beispielsweise verzichtet, jeder Held kann nur ein Item auf einmal tragen. Trotzdem sind die Rätsel gelungen, zwar insgesamt zu leicht, aber auch durchweg unterhaltsam und witzig – da verzeiht man gern die gelegentlichen Laufwege. Alle Helden werden direkt gesteuert, man lässt sie rennen, klettern, springen und tauchen – wahlweise mit Maus und Tastatur oder Gamepad. Alle Eingabemethoden sind etwas ungenau, was angesichts des simplen Spielprinzips aber kaum stört. Man kann auch nur mit der Maus spielen, doch da nervt das schwammige Spielgefühl beim Springen und Klettern – selbst Action-Hasser sollten daher besser zu Tastatur oder Gamepad greifen. ❑

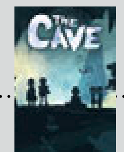
MEINE MEINUNG | Felix Schütz



„Launige Knobelhöhle ohne Kult-Potenzial"

Ich hatte Spaß mit **The Cave**, in meinen Augen hat Ron Gilbert ein schönes Comeback hingelegt. Erwarten Sie aber trotzdem nicht zu viel – **The Cave** ist gut, aber sicher kein Klassiker, über den wir nach 20 Jahren noch reden werden. Der Humor ist nett, die Atmosphäre gefällt, die Rätsel sind fair und lustig. Doch ohne Dialoge, ohne Interaktion zwischen den Figuren, ohne befriedigenden Schluss verkauft sich **The Cave** weit unter Wert – zumal ich der Idee, es dreimal durchspielen zu müssen, nichts abgewinnen kann.

THE CAVE



Ca. € 15,-
24. Januar 2013

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Adventure
Entwickler: Double Fine
Publisher: Sega
Sprache: Englische Sprachausgabe, deutsche Texte
Kopierschutz: The Cave ist nur online über Steam erhältlich.

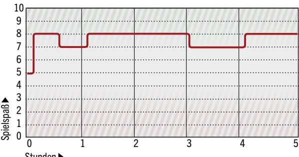
GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Schlichte, gelungene 3D-Grafik mit schönen Umgebungen
Sound: Witziger englischer Erzähler und gute Soundeffekte, wenig Musik
Steuerung: Mit Tastatur und Gamepad okay, mit der Maus zu ungenau

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Lokaler Koop-Modus ohne Splitscreen, kein Online-Modus
Zahl der Spieler: 3

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum (Herstellerangaben): 1,8 GHz Dual Core CPU, 1 GB RAM, Grafikkarte: Geforce 8800, Radeon 3850 oder Intel HD 2000

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 12 Jahren
Im Handlungsverlauf kommen mehrere Charaktere gewaltsam zu Tode; die Darstellung ist nie brutal, eher comichaft und schwarzhumorig.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Fertige Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 5:00



Wir spielten **The Cave** mehrmals auf PC und Xbox 360 durch. Die fünf Stunden Spielzeit beziehen sich auf den ersten Spieldurchgang.

PRO UND CONTRA
- ➕ Witziger, stimmungsvoller Erzähler
- ➕ Humorgespickte Puzzles
- ➕ Stimmiger Grafikstil
- ➕ Fair und verzeihend, der Spielfluss wird nie unterbrochen
- ➕ Gutes Sound-Design
- ➕ Komplett im Koop spielbar ...
- ➖ ... aber nur lokal ohne Split-Screen
- ➖ Sehr kurze Spielzeit mit nur 4 bis 5 Stunden beim ersten Durchgang
- ➖ Charakterwahl bestimmt, welche Levels man besuchen darf
- ➖ Für Adventure-Fans zu einfach
- ➖ Stumme Hauptfiguren, die nie miteinander interagieren
- ➖ Unbefriedigendes Finale
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **79**

www.alternate.de



RAZER™

139,90

Razer BlackWidow Ultimate 2013

- Gaming-Tastatur • komplett mechanische Tasten
- komplett mechanische Tasten mit individueller Hintergrundbeleuchtung • 5 zusätzliche Makrotasten
- On-the-Fly-Makroaufzeichnung • Gaming-Modus
- USB-Anschluss

NTZR20

74,90

Razer Naga Expert 2012

- 17 MMO-optimierte Tasten (inkl. 12er Daumentastenfeld)
- 3 austauschbare Seitenteile • 5.600 DPI Razer Precision
- 3.5G Lasersensor • 1.000 Hz Ultrapolling / 1 ms Reaktionszeit

NMZR3100

69,90

Razer DeathAdder 2013

- 6400dpi 4G Optical Sensor • On-The-Fly Sensitivity-Anpassung
- Ergonomisches Design mit strukturierten seitlichen Gummigriffen
- Fünf unabhängig programmierbare Hyperesponse-Tasten
- 1.000 Hz Ultrapolling / 1 ms Reaktion

NMZR2700

79,90

Razer KRAKEN Pro

- optimiertes Gewicht für hohen Tragekomfort
- leistungsstarke Lautsprecher und Klangisolierung
- voll verstaubares, ausziehbares Mikrofon
- Frequenzgang: 20Hz-20kHz • Impedanz: 32Ω/1 kHz
- Kabellänge: 1,3 m plus 2 m Splitter-Adapter
- analoger, kombinierter 3,5 mm-Anschluss

KH#RB4

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 13.03.2013

Bestellhotline: Mo-Fr 8-20 Uhr, Sa 9-15 Uhr

01805-905040*

ALTERNATE

ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

Von: Marc Brehme

Mehr Action und Krawall: Das erste Ace Combat für PC brennt ein Effektfeuerwerk ab.


Ungewöhnlich für die **Ace Combat**-Reihe, aber diesmal sind Sie auch mit Hubschraubern unterwegs.

Ace Combat: Assault Horizon

Nach **Tom Clancy's H.A.W.X.** machte sich Ende Januar mit **Ace Combat: Assault Horizon** nun ein Konsolentitel von Oktober 2011 auf, im vernachlässigtem Genre der Flugzeug-Action auf dem PC zu landen, und zwar gleich als verbesserte **Enhanced Edition**, die neben einer für den PC (minimal) angepassten Grafik und Steuerung auch die Inhalte bisheriger DLCs enthält. Namentlich sind das acht zusätzliche Fluggeräte, zwei Karten sowie 27 frische Flieger-Skins und neun Skill-Upgrades.

Alle Spieler fliegen hoch!

In 16 militärischen Operationen klemmen Sie sich hinter den Steuerknüppel real existierender Flugzeuge und sogar Helikopter. Zusammengehalten wird das Ganze von einer mittelprächtigen Story mit actionreichen Cutscenes. In der Nähe des Gegners können Sie den (halbautomatischen) Dogfight-Modus aktivieren. Darin hängen Sie dem Feind dicht im Nacken und konzentrieren sich fast ausschließlich auf Bordgeschütz und Raketen – so wie in einigen anderen Missionen, die fast schon Railshooter-Flair versprühen.

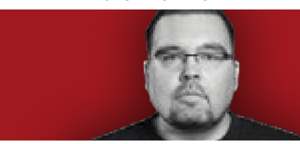
Aussehen ist nicht alles

Technisch ist **Ace Combat: Assault Horizon** ein solider Konsolenport – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Die verbesserte Grafik auf dem PC beschränkt sich nämlich lediglich auf optionale Anti-Aliasing-Effekte und noch immer fallen die teils sehr matschigen Texturen auf. Dennoch überzeugt das Spiel insgesamt mit einer tollen Optik, weil die Entwickler mit schicken Wolken, umherfliegenden, rauchenden Trümmern und geschickter, flotter Kameraführung bei den rasanten Luftkämpfen ein wahres Effektfeuerwerk abbrennen.

Nervig ist die Bindung des Spiels neben Ihrem Steam- auch noch an Ihren Games-für-Windows-Live-Account. Ohne Letztgenannten gibt's weder Achievements noch Mehrspieler-Matches oder die Möglichkeit zu speichern. ❑

MEINE MEINUNG |

Marc Brehme




„Toll inszenierte, flotte Luftkampfaction"

Augen auf bei der Berufswahl! Als Kampfpilot würde ich verhungern – oder abgeschossen werden. Die ersten Missionen hatte ich gewaltig damit zu tun, mich zwischen Himmel und Erde zurechtzufinden. **Ace Combat: Assault Horizon** ist definitiv nichts für Orientierungslegastheniker oder Pazifisten. Am laufenden Band kracht und rumst es, wenn Sie Flugzeuge, Autos und Gegner in Pixelfetzen zerlegen. Der Titel schlägt in die Kerbe von **H.A.W.X.**, legt aber noch eine Schippe filmreife Action à la **MoH: Warfighter** & Co. obendrauf. Zugunsten einer einfachen Steuerung, fast schon zu leichten Dogfights und Spielinhalten wie Heli-Einsätzen oder Railshooter-Elementen, die Sie in einem **Ace Combat** nicht erwarten würden.


Bei Tiefflügen sind die matschigen Städte- und Bodentexturen deutlich zu sehen.


Die teils arg lahme Story: Russen und Amis verbünden sich gegen Terroristen. Yeah!

ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON – ENHANCED EDITION

Ca. € 30,-
27. Januar 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Project Aces Team
Publisher: Namco Bandai
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Kontenbindung mit Steam und Games für Windows Live. Weiterverkauf also nicht möglich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Klassischer Konsolenport, allerdings kaschieren schicke Effekte und die flotte Kameraführung häufig die Detailarmut. Filmreife Präsentation.
Sound: Mächtiger Soundtrack und gewaltige Soundeffekte, authentische Funkspruch-Kulisse, deutsche Sprachausgabe teils suboptimal
Steuerung: Funktioniert mit Tastatur eher schlecht als recht, Gamepad oder Flightstick sind definitiv zu empfehlen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 4 Modi mit je maximal 16 Spielern, Koop-Modus für 3 Spieler
Zahl der Spieler: 1-16, (1-3 im Koop)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: CPU Dualcore 1,8 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte Geforce 8800GT oder ATI Radeon HD 3850, Win XP/Vista/7/8,16 GB HD-Speicher
Empfehlenswert: CPU Quadcore 2,7 GHz, 4 GB RAM. Das Spiel ist optimiert für 64-Bit und Mehrkern-CPUs.

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Explosionsreich und schussgewaltig, aber keine explizite (blutige) Gewalt

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Releaseversion
Spielzeit (Std.:Min.): 8:40

Während des Tests gab es keine Abstürze oder technische Probleme.

PRO UND CONTRA

- Tolle Präsentation, gut inszeniert
- Spannend inszenierte Dogfights
- Fetter Soundtrack und -effekte
- Gute Steuerung mit Gamepad/Stick
- Abwechslungsreiche Missionen …,
- … die teilweise fast zu lang sind
- Dogfight-Modus zu leicht
- Schwache Texturen, dennoch gelegentliche Ruckler
- Mehrspieler-Teil bis auf Koop eher uninteressant
- Teils unfair gesetzte Checkpunkte

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **76**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



NEUZUGANG
Crysis 3



Crysis 3 geizt mit neuen Gegnertypen. Der Scorcher ist einer der wenigen Neuzugänge.

Crysis 2 verpasste vor zwei Jahren knapp den Einzug in den Einkaufsführer. Sichert sich der Nachfolger den Editors' Choice Award?

Die Pro-Argumente
Keine Frage: **Crysis 3** punktet vor allem mit einer bildhübschen Grafik, die selbst High-End-Hardware ins Schwitzen bringt und sich dank etlicher Optionen an nahezu jede Rechnerkonfiguration anpassen lässt. Egal ob Effekte, Weitsicht oder die wahnsinnig detailliert modellierten Charaktere: Die Technik ist vom Allerfeinsten und überzeugt selbst verbissene PC-Enthusiasten, die nur das Beste vom Besten auf ihrem Monitor sehen möchten. Das von Pflanzen überwucherte New York erzeugt eine dichte Atmosphäre, bietet reichlich Abwechslung und schickt Sie in weitläufigere Umgebungen als Teil 2. Dank des Nanosuits, der Hacken-Funktion und des neuen Bogens gestalten sich die Kämpfe herausfordernd und variantenreich.

Die Kontra-Argumente
Zwar bringt **Crysis 3** die Geschichte der Trilogie zu einem ordentlichen Abschluss. Dennoch wirkt der Plot furchtbar verworren und trotz entsprechender Versuche der Entwickler erzeugt das Miteinander der Charaktere kaum Emotionen beim Spieler. Die Auseinandersetzungen mit den Gegnern spielen sich derweil weniger taktisch als im ersten **Crysis**, die Umgebungen bieten kaum zerstörbare Objekte. Mit rund sieben Stunden Spielzeit ist **Crysis 3** zudem sehr kurz.

Das Ergebnis
Weil die Story Kenntnisse der Vorgänger voraussetzt und Teil 1 immer noch empfehlenswert ist, nehmen wir die gesamte Trilogie in unsere Shooter-Hitliste auf. Dafür sprach sich die Redaktion fast einstimmig aus – bei einer Enthaltung.

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Autoren zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finsterste Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Call of Duty: Modern Warfare 2 Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen mit einigen moralisch fragwürdigen Szenen

Publisher:	Activision
Wertung:	92

Call of Duty: Modern Warfare 3 Getestet in Ausgabe: 12/11
Noch mehr mitreißende Ballereien rund um den virtuellen Globus

Publisher:	Activision
Wertung:	91

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

NEUZUGANG

Crysis 2 Getestet in Ausgabe: 04/11
Verlegt den Kampf gegen die Ceph-Aliens ins menschenleere New York

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Crysis 3 Getestet in Ausgabe: 03/13
Bildgewaltiges Finale mit famosem Leveldesign und verwirrender Story

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

FIFA 13
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien so, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90

PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

ABGELEHNT

Dead Space 3



Die diversen Necromorph-Varianten wiederholen sich häufig.

Der Eisplanet und die menschlichen Gegner ergänzen die **Dead Space**-Formel überraschend gut.

Isaac und die Necromorphs, Teil 3: Die kompromisslose Action-Ausrichtung des neuesten **Dead Space**-Teils sorgt für Gesprächsstoff. Die Redaktion hat hitzig darüber diskutiert, ob **Dead Space 3** in den Einkaufsführer gehört.

Die Pro-Argumente

Mit rund 15 Spielstunden ist **Dead Space 3** angemessen umfangreich und punktet mit einer atemlosen Inszenierung der zahlreichen Action-Sequenzen. Die Atmosphäre ist wunderbar dicht, egal ob im grafisch imposanten Weltraum oder auf dem Eisplaneten. Die Integration des launigen Koop-Modus für zwei Spieler ist vorbildlich; wer lieber alleine spielt, muss keine Abstriche machen. Der umfangreiche Waffenbaukasten und die zahlreichen Upgrade-Möglichkeiten motivieren in beiden Spielmodi; die Suche nach Ressourcen mit dem Scavenger-Bot fügt sich gut in den Spielverlauf ein.

Die Kontra-Argumente

Electronic Arts bietet zur Veröffentlichung fast ein Dutzend kostenpflichtige DLCs an. Zudem ist es möglich, Rohstoffe im Spiel für echte Euros zu kaufen. Das riecht nach Free2Play – und das in einem herkömmlichen Vollpreisspiel! Immerhin: Der Spieler wird nicht zum Kauf gedrängt und die DLCs umfassen lediglich optionale Inhalte ohne Story-Bezug. Spielerisch hätten wir uns von **Dead Space 3** eine größere Palette an unterschiedlichen Gegnern und eine kernigere PC-Grafik gewünscht.

Das Ergebnis

Vier Vetos, eine Enthaltung und zwei Ja-Stimmen: **Dead Space 3** bekommt keinen Editors' Choice Award. Im Rahmen der Serienempfehlung steht der für die Geschichte wichtige dritte Teil ab sofort aber trotzdem in unserer Action-Hitliste.

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Colin McRae: Dirt 2 Getestet in Ausgabe: 13/09
Arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden

Publisher:	Codemasters
Wertung:	87

F1 2012
Getestet in Ausgabe: 10/12
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker, trotz arcadelastiger Fahrphysik: **F1 2012** punktet mit großartiger Grafik, exzellentem Motorensound und realistischem Wetterwechsel. Aufgrund der offiziellen Daten der Saison 2012 ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	87

Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90

Assassin's Creed 3 Getestet in Ausgabe: 01/13
Faszinierender, technisch unsauberer Trip ins Amerika des Kolonialzeitalters

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88

Assassin's Creed: Revelations Getestet in Ausgabe: 12/11
Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio

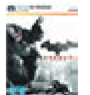
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88

Assassin's Creed 2 Getestet in Ausgabe: 04/10
Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88

Assassin's Creed Director's Cut Getestet in Ausgabe: 05/08
Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	83

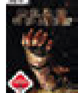


Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger **Arkham Asylum.**

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

Batman: Arkham Asylum Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft **Dead Space** eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Dead Space 2 Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Dead Space 3 Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkunden Sie die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheiten, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

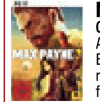
Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

GTA 4: Episodes from Liberty City Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90

Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen Ihnen in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlen Sie sich wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

Max Payne 2 Getestet in Ausgabe: 12/03
Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil

Publisher:	2K Games
Wertung:	90

Rollenspiele

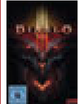
Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11

Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12

Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91

Diablo 2: Lord of Destruction Getestet in Ausgabe: 08/01

Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.

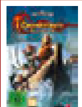
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90



Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09

Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10

In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie ein gut erzähltes Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

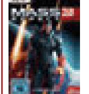
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09

Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich die **Game of the Year Edition** mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12

Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmen Sie Ihren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Mass Effect 2 Getestet in Ausgabe: 02/10

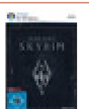
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Mass Effect Getestet in Ausgabe: 08/08

Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels

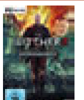
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11

Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12

Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importieren Sie Ihren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

The Witcher: Enhanced Edition Getestet in Ausgabe: 10/08

Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07

Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst. Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie **Die Minen von Moria** und **Reiter von Rohan**. Mehr Mittelerde geht nicht!

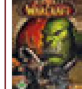
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: **Guild Wars 2** beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11

Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05

Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte **Star Wars**-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11

Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

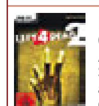
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11

Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

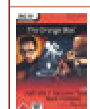
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10

Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

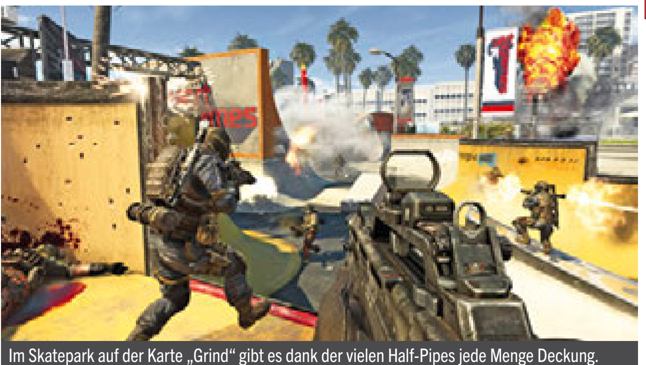


Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Call of Duty: Black Ops 2 – Revolution



Im Skatepark auf der Karte „Grind“ gibt es dank der vielen Half-Pipes jede Menge Deckung.

Gleich zu Beginn das Wesentliche: Ja, der erste DLC zu **Black Ops 2** kostet satte 15 Euro. Nein, das ist kein gutes Angebot! Denn **Revolution** (Release-Termin: 28. Februar) erweitert den Mehrspielermodus lediglich um vier neue Karten, obendrauf gibt es eine weitere Umgebung und einen zusätzlichen Modus für die Zombie-Spielvariante sowie eine frische Waffe. Die Knarre, Peacekeeper, ist eine Maschinenpistole mit der Reichweite eines Sturmgewehrs und erweist sich als äußerst mächtig. Die Balance bringt die Bleispritze aber trotzdem nicht durcheinander. Prima: Auch wenn Sie den DLC nicht besitzen, erleichtern Sie auf Wunsch gefallene DLC-Käufer um deren Peacekeeper und ballern damit bis zum nächsten virtuellen Ableben um sich! Die neuen Maps glänzen durch gewohnt kompetentes Design und bieten einige Besonderheiten: „Grind“ spielt in einem Skatepark mit vielen Höhenunterschieden, dank denen besonders teambasierte Modi viel Laune machen. „Downhill“ versetzt Sie in ein Skigebiet, in dem die Gondeln des Skilifts unvorsichtige Spieler plattwalzen. Das Wasserwerk auf „Hydro“ spült dagegen regelmäßig jene Kämpfer davon, die sich zum falschen Zeitpunkt im zentralen Kanal aufhalten. Die Wüstenstadt in „Mirage“ kommt als ausgesprochen klassische **Call of Duty**-Karte daher, hier spielt sich die Action vornehmlich rund um ein großes Hotel ab. Wer **Black Ops 2** am liebsten im Zombie-Modus spielt, freut sich über den Map-Neuzugang „Die Rise“. Darin wehren Sie die Untoten innerhalb eines mehrstöckigen Gebäudes ab; Zombies strömen sowohl von den Seiten als auch von oben oder unten auf Sie zu, was für einige interessante neue Situationen sorgt. Eine herbe Enttäuschung ist dagegen der neue „Turned“-Spielmodus. Auf einem winzigen Ausschnitt der bekannten „Tranzit“-Map des Hauptspiels schlüpfen drei Spieler in die Haut von Zombies und versuchen, den vierten Teilnehmer zu erledigen. Dieser erhält für jeden ausgeschalteten Widersacher eine mächtigere Waffe. Erledigt einer der Zombies den Menschen, tauschen die beiden Spieler die Rollen. Das ist für zehn Minuten unterhaltsam, wird dann aber furchtbar langweilig. Somit lohnt sich **Revolution**, wenn überhaupt, nur für diejenigen, die es nach mehr Abwechslung auf den regulären Mehrspielerkarten verlangt.

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspielerteil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

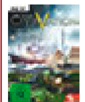
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

Civilization 5: Gods and Kings Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89



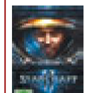
Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90



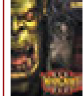
Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

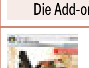


Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

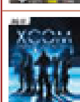
+ Warcraft 3: The Frozen Throne Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Runden-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

Total War: Shogun 2 – Gold Edition

Banzai: Am 8. März erscheint endlich das Komplettpaket aus dem Strategiespiel **Shogun 2** inklusive der Add-ons **Rise of the Samurai** und **Fall of the Samurai** sowie aller restlichen DLCs. Dabei handelt es sich um zehn Mini-Inhalte, die etliche neue Einheiten ins Spiel integrieren. Bei Redaktionsschluss lagen noch keine Informationen zum Verkaufspreis vor, wir gehen von rund 50 Euro aus. Mit der **Gold Edition** gibt es nun keine Ausrede mehr, den Trip ins Japan des 16. Jahrhunderts weiter aufzuschieben: **Shogun 2** und seine Add-ons sind würdige Vertreter der **Total War**-Serie und unterhalten mit einer Mischung aus Echtzeit-Schlachten und rundenbasierter Übersichtskarte locker 100 Stunden lang!



Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



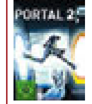
Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

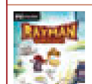


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießen" sich selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

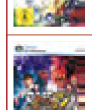
+ Portal Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



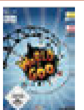
Rayman Origins
Getestet in Ausgabe: 04/12
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule, filmreif animiert in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Launiger Koop-Modus für vier Spieler inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

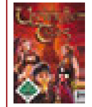
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



Harveys Neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88

+ Monkey Island 2 Special Edition Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85



Fotonachweis: Shutterstock.de / Herbert Kratky

Unter Geiern: Das Ende von THQ

Von: Petra Fröhlich

THQ schließt – doch die Spiele leben weiter. Was passiert jetzt mit Company of Heroes, Metro, STALKER und Dawn of War 2?

Der Sargnagel von THQ ist aus schneeweißem Plastik gefertigt und ungefähr so groß wie ein DIN-A4-Blatt. In der Mitte befindet sich ein berührungsempfindlicher Bildschirm, im Lieferumfang ist der passende Stift enthalten. In Kombination mit einer Spielkonsole entsteht daraus ein digitales Mal-und-Zeichenbrett: Kinder können damit Vorlagen ausmalen oder eigene Kunstwerke erschaffen – der Wohnzimmerfernseher wird zur digitalen Staffelei. Der Name des pfiffigen Geräts: **uDraw**. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft 2010 kam **uDraw** in die Läden. Und die Chancen standen nicht schlecht, dass Millionen Halb- und Viertelwüchsiger diese fünf Buchstaben auf ihre Wunschzettel kritzeln.

Die Ausgabe für die Nintendo Wii verkaufte sich in der Tat recht ordentlich – hatte aber eine fatale Fehleinschätzung zur Folge: THQ ließ riesige Stückzahlen von **uDraw** für PlayStation 3 und Xbox 360 produzieren. Am Ende blieb THQ auf anderteinhalb Millionen Stück sitzen, die Plastik-Tablets erwiesen sich als grandioser Ladenhüter. Anfang 2012 stoppte THQ dann endgültig die Produktion.

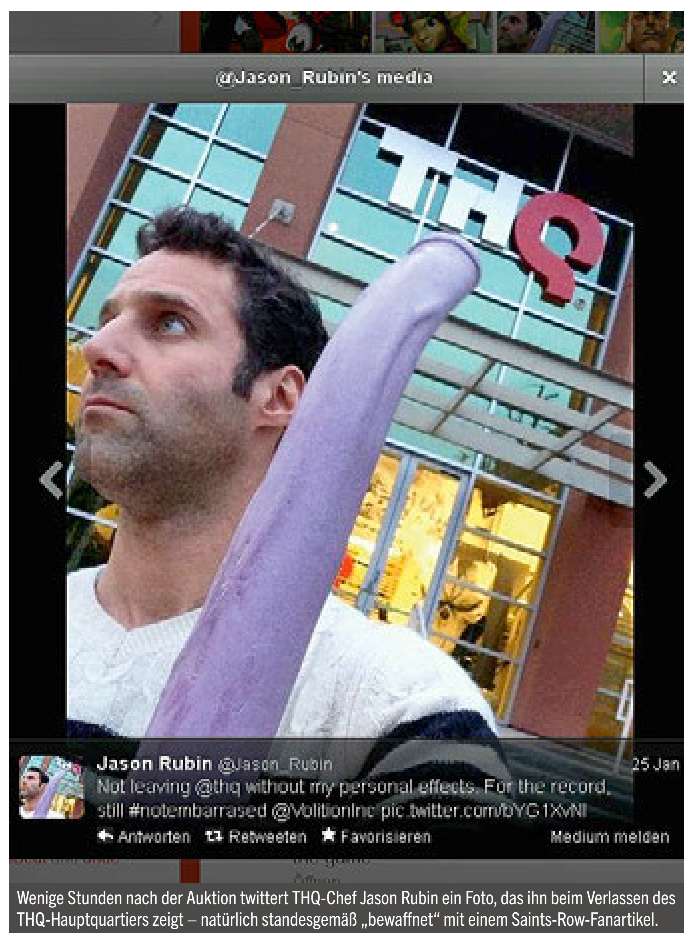
Das Spiel ist aus

Ausgerechnet ein Spielzeug wie **uDraw** markiert also den Anfang vom Ende einer Firma, die vor fast 25 Jahren als Toys Headquarters („Spielehauptquartier") gegründet wurde und sich zunächst auf den Vertrieb von Spielwaren konzentriert hatte. Am 23. Januar 2013 hieß es „Game Over" für THQ: Die wertvollsten Marken und Studios wurden in einer Marathon-Auktion an die Konkurrenz versteigert, die verbliebenen Mitarbeiter räumen ihre Schreibtische, der Spielehersteller THQ existiert nicht mehr.

Sinnbildlich für diesen schicksalhaften Tag: THQ-Präsident Jason Rubin postet ein Foto auf Twitter, das ihn beim Verlassen der Firmenzentrale zeigt. Über der Schulter trägt er einen ein Meter langen, lilafarbenen Riesen-Dildo, eine der „Waffen" aus **Saints Row: The Third**, dem etwas anderen **GTA**. Zum Release des Spiels hatte THQ einige Dutzend dieser … nun ja … ungewöhnlichen Werbegeschenke produzieren lassen. Ein Exemplar befindet sich auch heute noch in der PC-Games-Redaktion.

Gefallener Engel

Noch vor vier Jahren war THQ eine Macht: Der Aktienkurs notierte nahe dem Höchststand, mit über einer Milliarde Dollar Umsatz fühlte man sich in Schlagdistanz zu Giganten wie Electronic Arts. THQ galt damals als einer der größten Spiele-Publisher der Welt, auch dank Top-Spielen wie **Company of Heroes**, **STALKER** oder **Dawn of War 2**. Was dann folgt, ist ein beispielloser Absturz, der sich gut am Aktienkurs ablesen lässt: Der sah nämlich ab diesem Zeitpunkt aus wie die Eiger Nordwand. Weil immer mehr Anleger die Aktie



Wenige Stunden nach der Auktion twittert THQ-Chef Jason Rubin ein Foto, das ihn beim Verlassen des THQ-Hauptquartiers zeigt – natürlich standesgemäß „bewaffnet" mit einem Saints-Row-Fanartikel.

verkauften, fiel der Preis schließlich von einst 30 Dollar unter die wichtige Marke von einem US-Dollar. Nach dem Motto „Wenn man schon kein Glück hat, kommt auch noch Pech dazu" gesellte sich eine Baustelle zur nächsten, die im Mai 2012 in einem Rekordverlust von rund einer Viertelmilliarde Dollar gipfelten.

Eine dieser Baustellen: **Warhammer 40K: Dark Millennium Online** – ein Online-Rollenspiel, das **World of Warcraft** Paroli bieten sollte. Im März 2012 stellte THQ die Entwicklung ein und machte daraus ein Solo-Rollenspiel mit Multiplayer-Anhängsel; 120 Entwickler verloren ihren Job. Als Begründung wurden „Veränderungen des Marktes" angegeben. Womöglich spielte auch eine Rolle, dass Biowares **Star Wars: The Old Republic** mehr schlecht als recht ins Jahr 2012 gestartet war. Mitten in der Entwicklung muss auch die Erkenntnis gereift sein, dass so ein Online-Rollenspiel eine ziemlich komplexe und teure Angelegenheit ist. Die Suche nach einem erfahrenen Partner blieb aber erfolglos.

Rettung in höchster Not

Ein riesiger Schuldenberg und eine grimmig dreinguckende US-Börsenaufsicht sind keine optimalen Voraussetzungen, um in aller Ruhe an guten Spielen zu tüfteln. Allein dem Lizenzgeber World Wrestling Entertainment (WWE) schuldete THQ über 45 Millionen Dollar. Das Management fahndete daher fieberhaft nach Auswegen und Geldgebern. Kurz vor Weihnachten 2012 wandte sich THQ-Präsident Jason Rubin an „unsere globale Gaming-Community": Man habe einen Investor gefunden, der an THQ glaubt. Der Name: Clearlake Capital Group. Die Firma wollte nicht nur für die immensen Schulden aufkommen, sondern auch zusätzliches Geld bereitstellen, damit Spiele wie **Company of Heroes 2** wie geplant zu Ende entwickelt werden können.

Rubin sah darin die Chance auf einen Neuanfang. Voraussetzung für das Prozedere: THQ musste Insolvenz anmelden, in den USA nennt sich das Chapter 11. „Das Wichtigste an der ganzen Sache ist, dass Chapter 11 nicht das Ende der THQ-Story oder das

DIE 10 BESTEN PC-SPIELE VON THQ

Gerade in den letzten zehn Jahren hat THQ eine Reihe bemerkenswerter Spiele veröffentlicht. Einige gelten gar als Referenzen. Hier die zehn besten PC-Titel:

1 Company of Heroes (2006) + Add-on Opposing Fronts — **90 %**
Der Soldat James Ryan als Echtzeit-Taktikspiel: Ausgehend von der Landung der Alliierten in der Normandie am D-Day begleiten Sie eine Handvoll wackerer Männer durch anspruchsvolle Missionen.



2 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (2007) — **90 %**
Der Untertitel deutet es an: Der Ego-Shooter spielt rund im und um das Super-GAU-Kraftwerk Tschernobyl. Eine der Hauptaufgaben: die Jagd nach wertvollen Artefakten und der Kampf gegen mutierte Kreaturen.

3 Warhammer 40.000: Dawn of War 2 (2009) — **89 %**
Gegenüber dem drei Jahre alten Vorgänger steigerte sich Relic deutlich: mehr Taktik und noch mehr Grafik-Kawumm prägen die Schlachten zwischen Marines und Orks. Im September 2011 folgte außerdem der gelungene Third-Person-Shooter **Space Marine**.

4 Supreme Commander (2007) — **87 %**
Nach **Total Annihilation** wagte sich Chris Taylors Firma Gas Powered Games an dieses Strategie-Mammutprojekt. Besonderheit: die frei wählbare Ansicht – von der Vogel- bis zur Ego-Perspektive.

5 Titan Quest (2006) — **85 %**
Ehemalige Mitglieder aus dem **Age of Empires**-Team produzierten das gelungene Action-Rollenspiel im **Diablo**-Stil, das unter anderem im antiken Griechenland spielt und gespickt ist mit Anleihen an Mythen und Legenden.

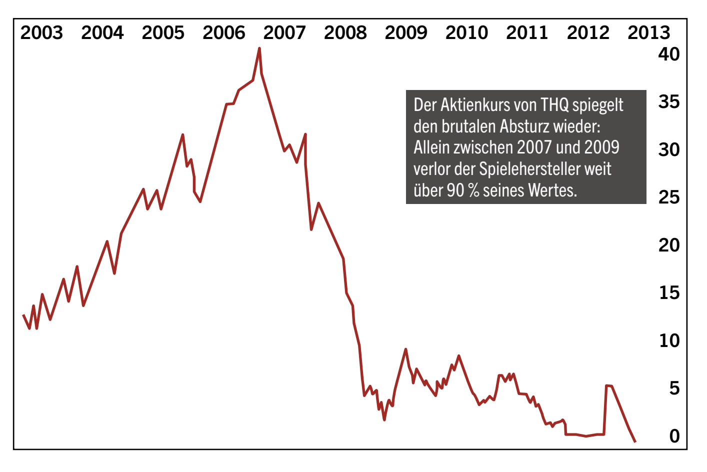
6 Metro 2033 (2010) — **85 %**
Der Ego-Shooter stammt von den **STALKER**-Machern und spielt im postnuklearen Moskau, wo sich der Spieler gegen Mutanten wehrt. Zur Promotion von **Metro: Last Light** verschenkte THQ das Spiel an **Metro**-Fans auf Facebook.

7 Darksiders 2 (2012) — **85 %**
In beiden Action-Adventures übernehmen Sie die Rolle eines Reiters der Apokalypse („Krieg" und „Tod"). Genretypisch: Durch gewonnene Kämpfe steigt die Erfahrung, zudem verbessern sich Waffen und Fähigkeiten.

8 Juiced (2010) — **84 %**
Respekt! So lautet zumindest die Währung in diesem Rennspiel, die Sie durch gewonnene Turniere erwerben. Die Preisgelder investieren Sie wiederum in den Ausbau der Flotte und ins Tuning Ihrer Hondas, BMWs und Toyotas.

9 Homefront (2011) — **84 %**
Da wäre mehr drin gewesen: Der Shooter von KAOS Studios (inzwischen geschlossen) spielt in den fiktiven USA, die von Nordkorea besetzt werden. Tolle Atmosphäre, aber maue Grafik und extrem kurze Spielzeit.

10 Saints Row: The Thid (2011) — **80 %**
Der ungezogene kleine Bruder von **GTA**: Die offene Spielwelt und derbe Scherze bescheren der dritten **Saints-Row**-Folge gute Wertungen und noch mehr Fans. Für den Durchbruch mangelt es unter anderem an zeitgemäßer Grafik.



Der Aktienkurs von THQ spiegelt den brutalen Absturz wieder: Allein zwischen 2007 und 2009 verlor der Spielehersteller weit über 90 % seines Wertes.



THQ war bekannt für spektakuläre Werbeaktionen. Auf dem E3-Gelände 2012 wurde kurzerhand eine Open-Air-Waschstraße mit attraktiver Bedienung eröffnet.

DIE 5 WICHTIGSTEN URSACHEN FÜR DIE THQ-KRISE

Pleiten, Pech und Fehlentscheidungen: Diese fünf Entwicklungen führten bei THQ ins Verderben.

Verzettelung

THQ tanzte auf allen Hochzeiten, probierte viel aus, kaufte Top-Studios, investierte viel Geld in ungewöhnliche Spielideen und wollte sich so von der Masse absetzen. Klingt eigentlich vernünftig, aber: Für eine Firma dieser Größenordnung wäre es rückblickend klüger gewesen, sich voll auf einzelne Bereiche zu konzentrieren.



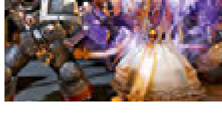
uDraw

Das durchaus innovative Mal-und-Zeichentablett war für Kinder konzipiert und verkaufte sich als Zubehör für die Nintendo Wii anfangs ordentlich. Der Fehler: THQ überschätzte die Nachfrage nach **uDraw** auf Sony PlayStation und die Xbox 360 völlig – und bleibt so auf Millionen unverkäuflicher Geräte sitzen.

Spiele für Kinder

Mit Lizenzspielen zu Pixar-Filmen wie **Findet Nemo** oder **Cars** war THQ viele Jahre erfolgreich. Doch der Bedarf an **Sponge-Bob**- und **Kung-Fu-Panda**-Spielen ging schneller zurück, als THQ gegensteuern kann. Mit ein Grund: der Siegeszug billiger und kostenloser Smartphone- und Tablet-Spiele.





Eingestelltes Warhammer-Online-Rollenspiel

Zu einem Millionengrab entwickelt sich der **World of Warcraft**-Konkurrent **Warhammer 40K: Dark Millennium Online.** THQ hat keinerlei Erfahrung in diesem Genre und unterschätzt den Aufwand, den ein Online-Rollenspiel mit sich bringt.

Spiele-Flops

Juiced 2: Hot Import Nights, Frontlines: Fule of War, Homefront, Space Marine, Red Faction: THQ pumpt viel Geld in die Entwicklung eigener Marken, wird aber viel zu häufig von den Verkaufszahlen enttäuscht. In der Folge werden Serien nicht fortgesetzt und Studios geschlossen.



Ende der Titel, die ihr liebt, bedeutet. (…) THQ hat heute Schlagzeilen gemacht – und ich bin mir sicher, dass es in den nächsten Monaten massenweise weiterer Schlagzeilen geben wird." Und Schlagzeilen macht THQ noch reichlich, denn das komplette Tafelsilber wird am 23. Januar unter den Meistbietenden versteigert – mit durchaus überraschenden Ergebnissen.

Die Filetstücke von THQ

Warum kam es überhaupt zu dieser Auktion, wo doch offenbar ein Investor gefunden wurde? Weil sowohl die Gläubiger als auch das Insolvenzgericht das Angebot von Clearlake Capital für zu niedrig hielten: Sie waren überzeugt, dass die Einzelteile deutlich mehr wert sind als jene 60 Millionen Dollar. Bei der Versteigerung wurden in der Tat mehr als 100 Millionen Dollar für Studios, Marken und Spiele geboten; allein der Münchner Publisher Koch Media – bekannt durch **Risen** und **Sacred** – nahm rund 30 Millionen Dollar in die Hand. Auch Take 2, Ubisoft und Crytek schlugen zu und sicherten sich einige Filetstücke. Für viele erstaunlich: Große Publisher wie Electronic Arts, Activision and Warner Bros schauten sich zwar Studios und Spiele an, beteiligten sich aber letztlich nicht an der Auktion.

Die Todeszone der Charts

Das Beispiel THQ zeigt, wie sehr gerade mittelgroße Spielehersteller vom Erfolg einzelner Titel abhängig sind. So sieht es auch Dr. Klemens Kundratitz, der Chef von Koch Media: Nach seiner Ansicht hätte bereits ein einziger Spiele-Volltreffer genügt – und THQ wäre heute noch im Geschäft. Gibt es hingegen zwei, drei Fehlschläge am Stück oder unerwartete Spiele-Verschiebungen, schreibt manche Firma schnell rote Zahlen und gerät in ernsthafte Schwierigkeiten. Die Schere zwischen erfolgreichen Blockbustern und „nur" guten Spielen geht dabei immer weiter auseinander, gleichzeitig wird die Entwicklung von Spielen immer teurer. Inzwischen verkaufen nur noch die Nummer 1 und Nummer 2 eines Genres richtig gut, dahinter beginnt bereits die Todeszone. Ein Beispiel ist das Fußballspiel **FIFA**, das dem Konkurrenten **Pro Evolution Soccer** von Jahr zu Jahr mehr Marktanteile abnimmt. THQ gehört zu den Opfern dieser Entwicklung: **Juiced** hatte keine Chance gegen **Need for Speed**, **Homefront** war kein **Battlefield** und **Saints Row** trat gegen niemand Geringeren als Rockstars **Grand Theft Auto** an. Selbst Electronic Arts musste jüngst einsehen, dass gegen **Call of Duty** vorerst kein Kraut gewachsen ist – und schickte **Medal of Honor** in eine kreative Zwangspause.

Drei, zwei, eins – deins!

So tragisch das THQ-Aus anmutet: Nach monatelanger Hängepartie konnte den betroffenen Studios samt den Mitarbeitern kaum etwas Besseres passieren, als unter das Dach neuer, finanzkräftiger Eigentümer zu schlüpfen. Und auch Spielefans, die sich schon lange auf **Company of Heroes 2** oder **Metro: Last Light** freuen, dürfen aufatmen. All diese Spiele bekommen noch etwas Schonzeit und den letzten Schliff. Übrigens: Bei Online-Versendern werden Restbestände von **uDraw** inzwischen für unter 10 Euro verschleudert – neu und originalverpackt, wohlgemerkt. ❑

WAS PASSIERT MIT WELCHEM SPIEL?

Die gute Nachricht: Für nahezu alle THQ-Studios und -Spiele hat sich ein Käufer gefunden – bis auf einen. Wir dokumentieren, welche Publisher sich die größten THQ-Filetstücke gesichert haben.

Company of Heroes 2

Studio: Relic (Vancouver, Kanada)
Bisherige Spiele: **Homeworld**, **Dawn of War**, **Company of Heroes**, **Dawn of War 2**
Käufer: Sega (Japan)
Kaufpreis: 26,6 Mio. Dollar (ca. 20 Mio. Euro)



Relic gilt als THQ-Kronjuwel: Das Studio ist seit 15 Jahren im Geschäft und hat einige der besten PC-Spiele produziert. Zu Sega gehört bereits die britische Firma Creative Assembly, wo an **Rome 2: Total War** gearbeitet wird. Wenn man obendrein weiß, dass Creative Assembly erst im Dezember die **Warhammer-40k**-Lizenz erworben hat, wären **Dawn of War**-Fortsetzungen in guten Händen. Damit steigt Sega zu einer der ersten Adressen im Strategie-Genre auf.



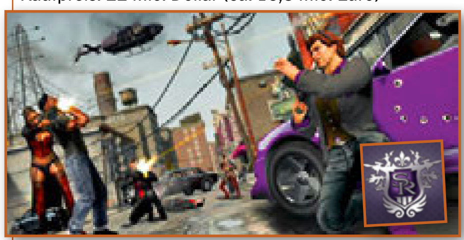
Evolve

Studio: Turtle Rock Studios (Lake Forest, Kalifornien, USA)
Bisherige Spiele: **Left 4 Dead**
Käufer: Take 2 Interactive (USA)
Kaufpreis: 10,9 Mio. Dollar (ca. 8 Mio. Euro)

Von Evolve ist bislang nur bekannt, dass es sich um einen Shooter handelt. Screenshots und mehr Details werden für die kommenden Monate erwartet. Detail am Rande: Die Entwickler haben zusammengelegt und während der THQ-Auktion für sich selbst geboten, unterlagen aber letztlich deutlich dem Gebot von Take 2 (**GTA 5**, **XCOM** usw.).

Saints Row 4

Studio: Volition Inc.
Bisherige Spiele: **Freespace 2**, **Descent 2**, **Summoner**, **Saints Row**, **Red Faction**
Käufer: Koch Media /Deep Silver (Deutschland)
Kaufpreis: 22 Mio. Dollar (ca. 16,5 Mio. Euro)



Der vierte Teil der schrägen Action-Serie soll laut Deep Silver definitiv noch in diesem Jahr erscheinen. Möglicherweise kommt der Terminplan etwas ins Rutschen, um **GTA 5** aus dem Weg zu gehen, das für den 17. September angekündigt ist.

Metro Last Light

Studio: 4A Games (Kiew, Ukraine)
Bisherige Spiele: **Metro 2033**
Käufer: Koch Media / Deep Silver (Deutschland)
Kaufpreis: 5,8 Mio. Dollar (ca. 4,3 Mio. Euro)



Ein absolutes Schnäppchen hat Koch Media da geschlagen: Der Ego-Shooter **Metro: Last Light** – Nachfolger von **Metro 2033** – ist so gut wie fertig und soll bereits in den nächsten Monaten in den Händlerregalen auftauchen.

Homefront 2

Studio: -
Bisherige Spiele: **Far Cry**, **Crysis 1-3**
Käufer: Crytek (Deutschland)
Kaufpreis: 0,5 Mio.Dollar (ca. 400.000 Euro)



Zu einem absoluten Schnäppchenpreis hat Crytek die Rechte an **Homefront 2** ersteigert. Der Shooter wird von Crytek UK entwickelt, basiert logischerweise auf der hauseigenen CryEngine und soll 2015 auf den Markt kommen. Erste Details werden für die im Juni stattfindende E3 erwartet.

Darksiders

Studio: Vigil (Austin, Texas, USA)
Bisherige Spiele: **Darksider 1** + **2**
Käufer: Niemand
Kaufpreis: kein Gebot

Für die Macher der hochgelobten, aber mäßig erfolgreichen Action-Adventures **Darksiders 1** und **2** wurde überraschenderweise kein einziges Gebot abgegeben. Vigil Games selbst existiert daher nicht mehr. Die gute Nachricht: Crytek hat in Austin eine Niederlassung gegründet und dafür 35 ehemalige Vigil-Entwickler engagiert. **Darksiders** wird voraussichtlich nicht fortgeführt, die Lizenz steht aber noch zum Verkauf.



South Park: Der Stab der Wahrheit

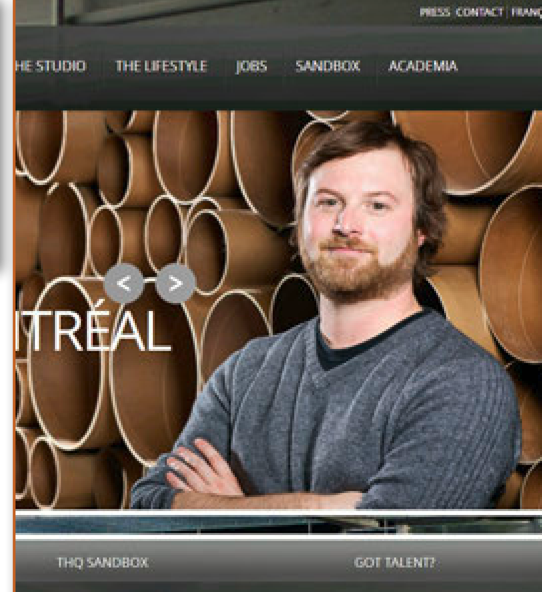
Studio: Obsidian (Santa Ana, Kalifornien, USA)
Bisherige Spiele: **Neverwinter Nights 2**, **Alpha Protocol**, **Fallout: New Vegas**
Käufer: Ubisoft (Frankreich)
Kaufpreis: 3,3 Mio. Dollar (ca. 2,5 Mio. Euro)



Kenny, Stan, Cartman sind das, was man geheimhin als Kult bezeichnet: Die Stars der Cartoon-Serie South Park spielen die Hauptrollen in diesem durchgedrehten Online-Rollenspiel. Hinter der Comic-Fassade steckt ein durchaus ernst zu nehmendes Spiel, wofür auch das erfahrene Studio Obsidian bürgt. Das Spiel ist für 2013 angekündigt.

THQ Montreal

Bisherige Spiele: unbekannt
Käufer: Ubisoft (Frankreich)
Kaufpreis: 2,5 Mio. Dollar (ca. 1,9 Mio. Euro)



Das 2010 eröffnete Studio arbeitet zwar an keinen konkreten Titeln, verfügt aber immerhin über 500 Spieldesigner, Grafiker und Programmierer. Interessantes Detail: Das Studio wurde von Patrice Désilets aufgebaut, niemand Geringerem als dem Kreativdirektor hinter **Assassin's Creed 1** und **2**. Er hat Ubisoft 2010 verlassen und heuerte bei THQ an, um gerüchteweise an einem Action-Adventure im **Assassin's-Creed**-Stil zu arbeiten. Über Umwege ist er jetzt plötzlich wieder Ubisoft-Angestellter.

Vor 10 Jahren

März 2003

Von: Petra Fröhlich

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben

▶ Aufmerksame Leser werden erkannt haben, dass wir ein Titelthema unkenntlich gemacht haben. Grund: Die Originalversion dieses Echtzeit-Strategiespiels wurde 2003 überraschenderweise indiziert – und ist es bis zum heutigen Tage.

Heimlich & Klamm Inc.

Premiere für Tom Clancy's Splinter Cell

Diese Schatten! Diese Details! Diese Animationen! Diese Physik-Effekte! Allein der edlen **Unreal**-Grafik wegen ist **Splinter Cell** in diesen Tagen in aller Munde. Atmosphäre-Plus: Hängelampen, Gardinen und von der Decke baumelnde Seile sind mit einer Kollisionsabfrage versehen und bewegen sich bei Berührung geschmeidig – heute Standard, damals aber Neuheiten, die es bis dahin noch nicht gegeben hatte.

In Ubisofts Schleich-Shooter reist Agent Sam Fisher rund um den Globus und erledigt Undercover-Aufträge: Er spürt CIA-Maulwürfe auf, infiltriert chinesische Botschaften und stellt Bohrinseln auf den Kopf. Jede der neun Missionen lässt sich auf ganz unterschiedliche Art und Weise lösen. Da wird geklettert, gehangelt, gesprungen, geschlichen, geprügelt und im Zweifel auch mal eine schallgedämpfte Schusswaffe eingesetzt. Wichtigste Regel: nur kein Aufsehen erregen. Deshalb führt Fisher auch ein regelrechtes Schattendasein: Geduldig wartet er in dunklen Ecken und hinter Mauervorsprüngen, um dann im richtigen Moment zuzuschlagen. Trotz jederzeit möglicher Quicksave-Funktion ist der Schwierigkeitsgrad vergleichsweise hoch angesetzt.

Zusammen mit der **Hitman**-Serie gehört **Splinter Cell** bis zum heutigen Tag zu den besten Vertretern des Stealth-Genres. Der neueste Teil **Splinter Cell: Blacklist** erscheint am 20. August. Für Kontroversen sorgte das Spiel im Rahmen der E3 2012 – zumindest die unappetitlichen Folterszenen sind inzwischen entfernt worden (siehe auch Vorschau ab Seite 50).



▲ Ein Schatten seiner selbst: Sam Fisher ist bis heute der Hauptdarsteller der **Splinter Cell**-Serie, die 2003 ihren Anfang nahm.

Scheiben-Käse

Der Umstieg von CD auf DVD verlief schleppend

Fünf CD-ROMs – so viele Scheiben lagen der Packung des Rollenspiels **Baldur's Gate** bei. Vor zehn Jahren mutierte man deshalb als PC-Spieler zum unfreiwilligen Discjockey. Wer sich für rund 50 Euro ein DVD-Laufwerk gegönnt hatte, ärgerte sich indes über fehlende Alternativen, denn im Frühjahr 2003 gab es gerade einmal 20 Spiele auf DVD, vorwiegend Spielesammlungen. Und: Mancher Anbieter wollte den schnellen Euro machen und presste einfach jede Menge Spiele-Schrott auf die Scheibe. Zwar vergrößerte sich das Angebot an DVD-Spielen im Laufe der Zeit, doch das zog sich hin. Ein typisches Henne-Ei-Problem: Die meisten PC-Besitzer waren mit ihren CD-ROM-Laufwerken nach wie vor glücklich und sahen keinen Grund für den Umstieg. Die Publisher hingegen argumentierten mit der geringen Verbreitung von DVD-Laufwerken. Zudem wurde Bonusmaterial in Form von Making-of-Videos oder zusätzlichen Tonspuren eher als lästiger Kostentreiber gesehen. In Zeiten von Breitband-Internetverbindungen, Steam & Co. hat sich dieses Problem glücklicherweise erledigt.



▲ Das dürftige Angebot an „richtigen" DVD-Spielen nimmt PC Games zum Anlass, große Spielehersteller wie Electronic Arts oder Ubisoft nach den Gründen zu befragen.

FX und fertig

Die neuen Geforce-Chips von Nvidia

In letzter Minute erreichte die Redaktion das allererste Muster der neuen Geforce-FX-Generation. Die fünfte Generation der Nvidia-Chipsätze war die überfällige Antwort auf die Radeon-Konkurrenz von Ati. Denn die Kanadier gaben mit Direct-X-9-Grafikchips seit Monaten buchstäblich den Takt vor, jetzt musste Nvidia liefern. Die Tests mit der Terratec-Platine waren ernüchternd: Insbesondere die Lautstärke des Lüfters fiel negativ auf, zudem ließ auch die Leistung zu wünschen übrig. Der Zweikampf der beiden Chip-Hersteller blieb das bestimmende Hardware-Thema der folgenden Monate.



Geforce FX im Testlabor LAST MINUTE!

Buchstäblich in letzter Minute: In einer Nacht-und-Nebel-Aktion konnten wir kurz vor Redaktionsschluss die erste Geforce-FX-Grafikkarte testen: Terratecs Mystify 5800 Ultra!

Was ist Geforce FX?

Wie schnell ist Geforce FX?

Warum keine Wertung?

▶ Für den gigantischen, neonfarbenen Kühlapparat dachte sich Nvidia eine eigene Bezeichnung aus: FX Flow.

Die 10 besten deutschen Spielehersteller

1. Sunflowers
2. Blue Byte
3. Egosoft
4. Crytek
5. Ascaron
6. Yager Development
7. Spellbound
8. Attic
9. Factor 5
10. CDV

Made in Germany

Die besten deutschen Spielestudios

Von den damaligen Top 10 sind nach zehn Jahren nur noch wenige übrig geblieben. Crytek, heute in Frankfurt/Main zu Hause, hat sich mit **Far Cry**, der **Crysis**-Serie und hauseigener Technologie zum international bekanntesten deutschen Studio entwickelt. Platz 6 nahm damals Yager Entertainment aus Berlin ein, das erst im vergangenen Jahr mit dem „Antikriegs-Shooter" **Spec Ops: The Line** für Furore sorgte. Andere hatten weniger Glück. Kurz nach der Veröffentlichung von **Sacred 2: Fallen Angel** schlitterte Ascaron 2009 in die Pleite. CDV wurde der Börsengang zum Verhängnis: Nach erfolgreichen Jahren mit **Codename: Panzers**, **Cossacks 2** und **Sudden Strike** war 2010 endgültig Schluss für die Karlsruher. Das hessische Studio Sunflowers – durch die millionenfach verkaufte **Anno**-Serie zu Ruhm gelangt – wurde 2007 von Ubisoft übernommen. Ebenfalls zu Ubisoft gehört Blue Byte, das mit **Battle Isle** und **Die Siedler** in den 90er-Jahren den Durchbruch schaffte. Ego-Soft hat sich auf Weltraum-Strategiespiele spezialisiert und tüftelt derzeit an der X3-Fortsetzung **X Rebirth**.

Lord British im Interview

Audienz beim Ultima-Erfinder

Im Grunde könnte man jeden Monat eine Rubrik namens „Was macht eigentlich Richard Garriott?" bequem füllen. Denn der umtriebige Spieledesigner, auch bekannt unter seinem Pseudonym „Lord British", hat nicht nur selbst Rollenspiele entwickelt, Origin gegründet und mit **Ultima Online** eines der ersten MMORPGs überhaupt veröffentlicht. Nein, er machte auch Schlagzeilen als Tiefseetaucher, Antarktis-Forscher, Schlossbesitzer, Kuriositätensammler und als Weltraumtourist. 2003 unterhielten wir uns mit ihm über sein neuestes Online-Rollenspiel-Projekt **Tabula Rasa**, das erst Ende 2007 erschienen ist und eineinhalb Jahre später wieder eingestellt wurde. Mit Publisher NCSoft (**Guild Wars 2**, **Aion**) verkrachte sich Garriott während der Entwicklung heillos, das Ergebnis war eine juristische Auseinandersetzung. Am Ende bekam er von einem texanischen Gericht eine Entschädigung von 28 Millionen US-Dollar zugesprochen.

Was macht eigentlich ... Richard Garriott?

1974 hatte er mit gerade mal 14 Jahren angefangen, Spiele zu programmieren, und bereits sechs Jahre später schaffte er den Durchbruch: Das am heimischen Schreibtisch mit rudimentärsten Mitteln programmierte Rollenspiel Akalabeth verkaufte sich mehr als 30.000 Mal. Danach begann er sein Lebenswerk zu schaffen: die Rollenspiel-Serie Ultima. 1985 gründete er nicht nur die Spieleschmiede Origin, sondern krempelte mit Ultima 4 auch die ganze Serie kräftig um, indem er den so genannten Avatar einführte. Beinahe 15 Jahre später erschien der vorerst letzte Ultima-Teil mit Beteiligung des Altmeisters. Gegenüber PC Games plaudert „Lord British" über sein aktuelles Projekt Tabula Rasa und seine ersten Schritte als Spieleprogrammierer.



PC Games: Wie bist du zu deinem Spitznamen „Lord British" gekommen?

Garriott: „Nun, das ist eine witzige Geschichte. Als ich begonnen habe, Fantasy-Bücher zu lesen und Fantasy-Spiele zu programmieren, meinten ein paar junge Freunde von mir, ich hätte einen britischen Akzent. Dann hat sich auch noch herausgestellt, dass ich in Cambridge, ...

◀ Anfang 2003 steckte Garriott mitten in der Entwicklung des Online-Rollenspiels **Tabula Rasa**.

Prall Voll

PC-Hersteller surfen auf Unreal-2-Welle

Unreal 2: The Awakening erschien am 2. Februar 2003 und wurde kontrovers diskutiert: Einerseits sah der Shooter überwältigend gut aus und bot 15 Stunden Spielzeit. Andererseits waren durchschnittliche PCs mit den Texturen, Effekten und riesigen Außenarealen glatt überfordert. Einer der Hauptkritikpunkte im PC-Games-Test lautete demzufolge auch „Hohe Hardware-Anforderungen". Gleichzeitig waren Spiele wie **Splinter Cell** und **Sim City** natürlich gute Argumente, um endlich den PC aufzurüsten – oder gleich ein neues Modell anzuschaffen. Kein Wunder also, dass Hardware-Hersteller, Versender und Elektronikmärkte intensiv um Kundschaft buhlten. Ein Beispiel dafür ist der abgebildete Anbieter, der mit eindeutig-zweideutiger Schlagzeile und der knapp bekleideten **Unreal 2: The Awakening**-Hauptdarstellerin Aida für ein Athlon-XP-System mit sagenhaften 512 MByte Hauptspeicher, 120-GByte-Festplatte und DVD-Laufwerk wirbt.



▲ Hingucker: Offizierin Aida aus Unreal 2: The Awakening rührt die Werbetrommel für ein üppig ausgestattetes Athlon-XP-Komplettsystem.

MEISTERWERKE

Dungeon Siege

Von: Felix Schütz

Starkes Spiel trotz schwacher Story: Chris Taylors taktisches Action-RPG.



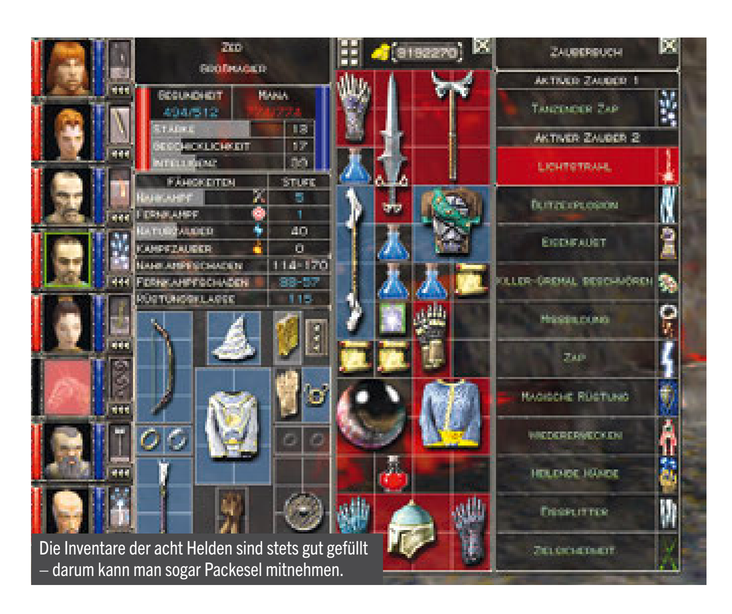
Mit dem Namen Chris Taylor verbinden viele Spieler vor allem kernige Strategie-Titel, etwa **Supreme Commander** oder **Total Annihilation**. Dabei hat der sympathische Herr Taylor aber noch eine zweite Leidenschaft, nämlich Action-Rollenspiele. Sein wichtigster Beitrag zu diesem Genre war **Dungeon Siege**, das 2002 für offene Münder sorgte. Unsere damalige Testerin Petra Fröhlich urteilte in PC Games Ausgabe 06/2002: „**Dungeon Siege** raubt zuerst den Atem und dann den Schlaf!" und vergab eine Wertung von stolzen 88 Punkten.

Gut spielbarer Storymurks

Auf den ersten Blick ist **Dungeon Siege** vor allem eines: seelenlos. Zwar gibt es eine Story, ein Intro, vertonte Charaktere und natürlich Quests – doch der Fantasy-Mischmasch könnte kaum belangloser sein. So blieb **Dungeon Siege** nicht aufgrund seiner austauschbaren Handlung, sondern wegen seines Gameplays in Erinnerung – denn das hat es in sich. Der Spieler bastelt sich zu Beginn flink einen Helden zusammen und findet sich dann in einem Dorf wieder, das von Monstern angegriffen wird. Mit simplen Klicks bringt man sogleich das anspruchslose Kampfsystem in Gang: Der Held kann eine Nahkampfwaffe, einen Bogen oder Zauber einsetzen – einmal den Gegner angeklickt, läuft das Kampfgeschehen danach weitestgehend automatisch ab, der Spieler sorgt nur noch dafür, dass der Held im Notfall mal einen Heiltrank hinunterkippt.


Das Kampfgeschehen lässt sich jederzeit pausieren, damit man in Ruhe Kommandos erteilen kann.


Die 3D-Engine von **Dungeon Siege** ermöglichte für 2002 detailreiche Gegner und sehr hübsche Effekte.


Die Inventare der acht Helden sind stets gut gefüllt – darum kann man sogar Packesel mitnehmen.

CHRIS TAYLOR UND GAS POWERED GAMES

Seit mehr als 25 Jahren ist Chris Taylor eine feste Größe in der Entwicklerszene.

Chris Taylor trat erstmals bei Cavedog Entertainment in Erscheinung, wo er den Strategie-Klassiker **Total Annihilation** (1997) designte. Ein Add-on später verließ er die Firma, um sein eigenes Studio Gas Powered Games zu gründen. Dessen erstes Spiel war **Dungeon Siege** (2002), gefolgt von dem Add-on **Legends of Aranna**. Danach entwickelte er **Dungeon Siege 2** (2005). 2007 folgte das Strategiespektakel **Supreme Commander**, ein Jahr später das enttäuschende Sci-Fi-Action-RPG **Space Siege**. Mit dem **Dota**-Klon **Demigod** (2009) und **Supreme Commander 2** (2010) blieben zwei weitere Spiele von Taylor hinter den Erwartungen zurück. Später beriet er Obsidian Entertainment für **Dungeon Siege 3** (2011), während Gas Powered Games die Fertigstellung von **Age of Empires Online** (2011) übernahm – beide Spiele enttäuschten viele Fans. Heute bewirbt Taylor sein neues Action-RPG **Wildman** über Kickstarter.


Taylor ist berüchtigt für seine überdrehte Art, sich und seine Spiele schrullig zu präsentieren.

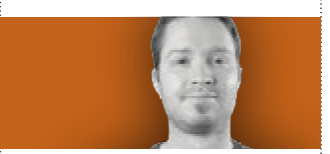
Erst nach ein paar Spielstunden gewinnt das System an Tiefe, sobald man nämlich eine Heldengruppe steuert, die aus bis zu acht Männern, Frauen, Zwergen und sogar Packeseln besteht. Dadurch unterscheidet sich **Dungeon Siege** stark von klassischen Hack & Slays wie **Diablo** oder **Titan Quest**, in denen man nur einen Charakter steuert. Besonders im späteren Spielverlauf, wenn richtig harte Gegner auf ihre Abreibung warten, muss man taktisch agieren, Helden sinnvoll positionieren und mit den richtigen Waffen und Zaubern arbeiten. Passend dazu darf man der Gruppe Formationen und simple Verhaltensmuster vorgeben – da ist der Strategie-Einfluss von Chris Taylor deutlich spürbar. Kurios: Wer mag, kann **Dungeon Siege** sogar komplett über eine Übersichtskarte spielen und wie in einem schlichten Echtzeitstrategietitel Kommandos erteilen.

Anders als in vielen Party-RPGs gibt es keine Klassen in **Dungeon Siege**. Helden verbessern ihre Attribute einfach durch Benutzung bestimmter Waffengattungen und Zauber – ein durchdachtes, aber auch simples System, das im Grunde nur bestimmt, welche Ausrüstung und Zauber man verwenden darf.

Bombentechnik ohne Ladezeiten

Neben dem Hauptspiel, das rund 25 Stunden beansprucht, enthält **Dungeon Siege** auch einen innovativen Mehrspielermodus, der sogar eine eigene Spielwelt bietet – ein netter und ziemlich gelungener Bonus. Doch allein das hätte **Dungeon Siege** noch nicht zu einem Hit gemacht. Es war vielmehr die Technik, der **Dungeon Siege** seinen großen Erfolg zu verdanken hat: Wo Hauptkonkurrent **Diablo 2** noch auf altmodische 2D-Optik setzte, verblüffte **Dungeon Siege** mit einer aufwendigen 3D-Engine, dank der sich die Fantasy-Welt aus allen Winkeln bestaunen ließ. Für 2002 war vor allem die Darstellung der Vegetation eine Wucht – dichte Wälder, detailreiches Blattwerk, zig Büsche und Gräser, so etwas kannte man damals noch nicht. Besonders klasse: **Dungeon Siege** kommt ohne jegliche Ladezeiten aus! Die Spielwelt wird nämlich per ausgefeilter Streaming-Technologie ohne Unterbrechungen berechnet, im Grunde besteht das gesamte Spiel aus einem einzigen gewaltigen Level – selbst heute wirkt das noch ziemlich beeindruckend. ❑

FELIX ERINNERT SICH:



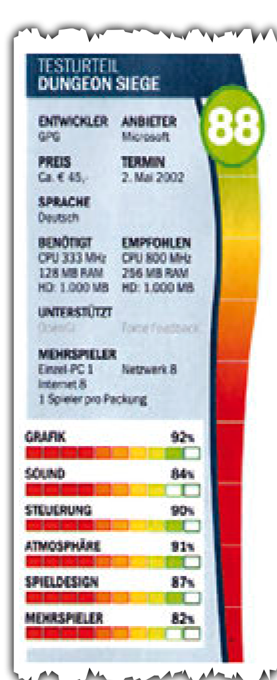
Schon 2002 war ich von der Grafik in **Dungeon Siege** fasziniert. Durchgespielt habe ich's aber erst jetzt – elf Jahre nach seinem Release. Erste Erkenntnis: Die Story ist sterbenslangweilig, da gibt es nix schönzureden. Dadurch wirkt das umfangreiche Spiel oft etwas leer und gedehnt, die Geschichte treibt mich einfach nicht an. Zweite Erkenntnis: Selbst ein so dicker Patzer schadet dem Spielspaß kaum, denn auch heute (!) noch spielt sich **Dungeon Siege** rund und komfortabel – dank der starken Technik, dem Fehlen jeglicher Ladezeiten und einem durchdachten Interface ist Taylors Schnetzelei überraschend gut gealtert. Einfach mal ausprobieren!


Nah herangezoomt, erstaunt die Grafik vor allem mit schöner Naturdarstellung.

Helden verbessern ihre Fähigkeiten durch häufige Anwendung automatisch.

Magier hinten, Nahkämpfer vorn – die Party lässt sich in Formationen ordnen.

Dörfer besucht man nur selten zum Handeln, spannende Quests gibt's da nicht.



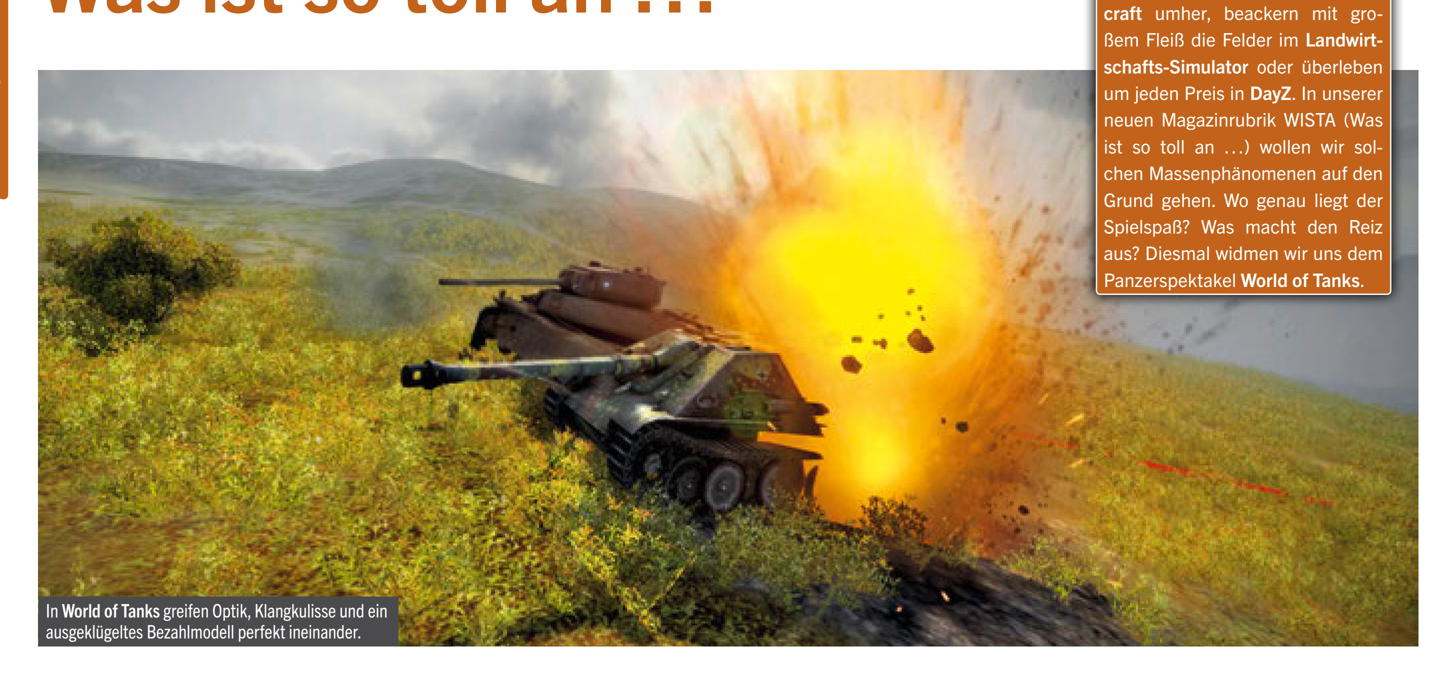
◀ So bewerteten wir **Dungeon Siege** in Ausgabe PC Games 06/2002.

PC GAMES WISTA

Was ist so toll an …

WAS IST PC GAMES WISTA?

Tausende Spieler werkeln täglich mit groben Pixelblöcken in **Minecraft** umher, beackern mit großem Fleiß die Felder im **Landwirtschafts-Simulator** oder überleben um jeden Preis in **DayZ**. In unserer neuen Magazinrubrik WISTA (Was ist so toll an …) wollen wir solchen Massenphänomenen auf den Grund gehen. Wo genau liegt der Spielspaß? Was macht den Reiz aus? Diesmal widmen wir uns dem Panzerspektakel **World of Tanks**.



In **World of Tanks** greifen Optik, Klangkulisse und ein ausgeklügeltes Bezahlmodell perfekt ineinander.

… World of Tanks?

Von: Oliver Haake

Panzerfahren ist Mainstream – wer das vor drei Jahren behauptet hat, schien reif für die Klapse. Heute ist das anders. Wie kommt's?

Der Countdown geht in die finale Phase: … 3-2-1 … Los! Insgesamt 30 Stahlmonster aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs walzen auf zwei Teams verteilt aufeinander zu. Die Sonne scheint über der noch intakten Landschaft, einige Vögel ziehen ungeachtet der bis zu 188 Tonnen schweren Maschinen ihre Kreise. Kurz darauf eröffnen beide Seiten das Feuer, als ein leichter Aufklärungspanzer auf die Feindformation zuprescht. Sein riskanter Job: Ziele für die eigene Artillerie suchen.

Aber der kleine Scout hat Pech. Bereits der dritte Schuss erwischt ihn an der Kette und es dauert nur noch den Bruchteil einer Sekunde, bis ihn ein weiterer Treffer in seine Einzelheiten zerlegt. Dieser kurze Moment hat jedoch gereicht, denn nun haben die schweren Geschütze weit hinter dem Scout die Position des Feindes ausgemacht. Die Artillerie feuert großkalibrige Granaten ab, die im hohen Bogen über das Schlachtfeld rasen und fast senkrecht auf ihre Ziele herabfallen. Selbst frontal schwer gepanzerte Tanks wie der Königstiger werden so zu leichten Opfern, wenn ihnen 150-mm-Projektile aufs Dach krachen. Inzwischen rollen schwere Panzer vor und stimmen mit langläufigen Kanonen in die Symphonie der Zerstörung mit ein. Nach wenigen Minuten zeugen neue Brände und tiefschwarze Rauchwolken von weiteren Abschüssen, die Panzerschlacht ist jetzt in vollem Gange.

> „Vor einem Jahr konnte sich selbst innerhalb unserer Company niemand einen solchen Höhenflug vorstellen.“
>
> Victor Kislyi, CEO von Wargaming

Cineastische Szenerie

Was wie die Szene aus einem klassischen (Anti-)Kriegsfilm wirkt, spielt sich im Free2Play-Shooter **World of Tanks** jeden Tag zigtausendfach ab. Alle paar Sekunden startet eine weitere Partie mit insgesamt 30 Panzern deutscher, russischer, amerikanischer, französischer, britischer, chinesischer und inzwischen auch japanischer Bauart. Zum Einsatz kommen Modelle, die knapp vor, während und einige Jahre nach dem Zweiten Weltkrieg gebaut wurden. Man tastet sich vor, versteckt sich in Büschen oder hinter Hausecken, macht den Gegner aus, feuert aus dem Hinterhalt und fährt schnell zur nächsten Deckung weiter.

Im Vergleich zu einem **Battlefield 3** ist das Gameplay **World of Tanks (WoT)** eher gemütlich. Was aber nicht bedeutet, dass **WoT** taktisch anspruchslos sei. Flankenmanöver, das Besetzten überlegener Positionen und der korrekte Einsatz der verschiedenen Tank-Typen sind neben Zielgenauigkeit und guter Panzertechnik die Schlüssel zum Sieg. In Partien mit zufällig zusammengestellten Gruppen hat dies natürlich Seltenheitswert. Je später der Abend aber wird und je mehr Online-Clans die Schlachtfelder betreten, umso anspruchsvoller geraten die Spiele. Mal ganz zu schweigen von den Clan Wars, die neben den normalen Gefechten um die virtuelle Weltherrschaft geführt werden (siehe Kasten rechts).

Spielspaß gegen Realismus

Wie aber kann ein Panzerspiel derart erfolgreich sein, dass es inzwischen 50 Millionen Menschen weltweit spielen? Schließlich sind

Panzersimulationen seit über 30 Jahren Teil der Spielelandschaft. Keine Panzer-Sim aber war bislang so erfolgreich wie **World of Tanks**. Der offensichtlichste Grund für den Erfolg ist die Präsentation: Statt sich in die virtuelle Enge des Kampfraumes eines Panzers zu quetschen, schaut man vom Heck aus auf sein Fahrzeug. Erst wenn es ums genaue Zielen ankommt, steht der Wechsel in den mehrstufigen Zoom-Modus an, dem man aber kaum etwas vom restlichen Schlachtfeld mitbekommt. Daher verbringt der erfahrene Spieler immer nur wenige Sekunden mit der Visieroptik.

So kann man sich, genau wie der **World of Warcraft**-Spieler bei seinem Heldencharakter, sich die meiste Zeit über an seinem mächtigen Vehikel erfreuen. Und ein schöner Panzer ist mindestens genauso wichtig wie die gigantischen Schwerter und breiten Schulterstücke in **WoW**. Hat man sich einen neuen Panzer oder eine neue Kanone freigeschaltet oder sich ein schickes Tarnschema zugelegt, sind die Veränderungen gleich in der Garage und natürlich auch im nächsten Match sichtbar. Das trägt neben den satten Sounds der Motoren und Geschütze ordentlich zur Atmosphäre bei. Dazu lassen sich Panzer aus der 3rd-Person-Perspektive deutlich leichter steuern als durch den Winkelspiegel des Fahrers oder des Kommandeurs. Stehe ich wirklich vollständig in Deckung und komme ich mit meinem Gefährt durch die Engstelle da vorn? Diese Fragen lassen sich aus der **WoT**-Sichtweise erheblich leichter beantworten.

Ausgeklügeltes Geschäftsmodell

Ein weiterer Erfolgsgrund ist das Geschäftsmodell. Statt eine Buy-2Play-Hürde aufzubauen, hat sich Hersteller Wargaming früh für Free2Play entschieden. Gerade der Spieleinstieg ist damit sehr leicht und die ersten Stufen auf der Karriereleiter eines Panzerkommandanten sind auch schnell genommen. Freilich spielt man am Anfang nur kleine, ältere Modelle, die nur im Ansatz an den ersehnten Panther- oder Tiger-Panzer erinnern. Erst wenn man sich bis zur siebten Stufe, im Spiel Tier 7 genannt, vorgearbeitet hat, werden Ikonen wie die deutschen Wildkatzen oder die massiven alliierten Tanks verfügbar.

Dabei schreckt es Millionen von Spielern auch nicht ab, dass der Weg dorthin ganz schön lang ist. Denn ab Tier 5 dauert es mitunter Wochen, bis man die nötigen Erfahrungspunkte und Ingame-Credits zusammenhat, um sich den nächsthöheren Panzer leisten zu können. Als Motivationsspritzen dienen kleine, aber wichtige Panzer-Upgrades wie neue Motoren, breitere Ketten und die ersehnte durchschlagskräftigere Kanone. Bis zu ein Dutzend Bauteile kann man in fünf Kategorien austauschen und somit die Leistung des eigenen Fahrzeuges verbessern.

Damit nicht genug, auch Verbrauchsmaterialien wie Feuerlöscher, Reparatur-Sets und sogar Premium-Granaten sowie zusätzliche Ausrüstung wie ein Tarnnetz stehen zur Auswahl. Während Panzer-Upgrades und zusätzliche Ausrüstung ausschließlich gegen Ingame-Credits zu haben sind, bieten die Entwickler einige Verbrauchsgüter gegen Premium-Kohle, also echtes Geld an. Gerade die sogenannte Premium-Munition hat von Anfang an Kritiker auf den Plan gerufen, die **World of Tanks** als Pay-2Win-Spiel bezeichneten. Letzten Herbst reagierte Wargaming endlich auf das Spieler-Feedback und bietet diesen Munitionstyp seitdem auch für Ingame-Credits an.



Ein Jagdtiger names Gretchen – Sie können Ihre Tanks sogar mit Namenszügen schmücken.

Im Team spielen und das Gelände geschickt ausnutzen, das macht auch älteren, sogenannten „Silver Gamern“ Spaß.

Eine Frage des Preises

Allerdings fallen dem Spieler auch Ingame-Credits nicht gerade in den Schoß. Ab Tier 7 wird es zunehmend schwieriger, pro Partie Gewinn zu machen. Denn verfeuerte Munition ist teuer und Credits generiert man durch Treffer, beim Gegner zerstörte Komponenten und abgeschossene Feinde. Gehen ein paar Schüsse fehl und ist die

WELTKRIEG 3.0 – DIE CLAN WARS

Mit anderen **WoT**-Clans virtuell um die Weltherrschaft streiten, darum geht's in den Clan Wars, dem Meta-Game in **World of Tanks**. Nordeuropa, der Mittelmeerraum und die USA sind die derzeitigen Kampfschauplätze, die man über Webbrowser jederzeit aufrufen kann. Jede der drei Regionen sind in dutzende Zonen unterteilt, um die sich am Clan War beteiligte Parteien prügeln. Der Leiter eines Clans stellt dazu die eigenen Mitglieder in den jeweils kontrollierten Gebieten auf und initiiert Angriffe oder wehrt feindliche Attacken ab. Jede Region erzeugt unterschiedlich hohe Gold-Erträge, mit denen sich Truppen ausstatten und munitionieren lassen.

Während auf der Strategiekarte rundenweise gezogen wird, ein Zug dauert reale 60 Minuten, tragen die Clans die Kämpfe wie in Zufallsgefechten in Echtzeit aus. Hat ein Clan mit seiner Streitmacht die Kontrolle über eine Zone erlangt und bis zum Ende des Zugs bewahrt, wird dieses Gebiet in der nächsten Runde auf der globalen Karte als erobert angezeigt und die gewonnenen Rohstoffe werden dem Sieger zugeführt.

Das ist wahrlich kein Spielmodus für Gelegenheitszocker, sondern für Semi- und Vollprofis. Trotzdem, wer Zeit und Lust hat, sich in die Clan Wars einzubringen, erlebt noch mal eine ganz andere Ebene des Spiels, die über Monate, Jahre hinweg motiviert. Darüber hinaus plant das Entwicklerstudio Wargaming, die drei **World of**-Spiele **-Tanks**, **-Warplanes** und **-Warships** im Community War zu verbinden, sodass Luft- oder Seeschlachten (je nach Region) den Panzergefechten vorausgehen.



Jede Region ist in Dutzende von Territorien unterteilt, die Sie wie im Gesellschaftsspiel **Risiko** erobern können. Schlachten werden live zwischen Angreifern und Verteidigern ausgespielt.



50 Millionen Accounts weltweit, über die bis zu **617.000** Partien gleichzeitig gespielt werden – **World of Tanks** ist damit ein Massenphänomen, das sich hinter anderen Welterfolgen wie **World of Warcraft** und **League of Legends** nicht zu verstecken braucht.

Alles Gute kommt von oben? Nicht immer, als Artillerist spielen Sie in einer speziellen Perspektive, aus der Sie Ihre Granaten per Zielmarker abfeuern. Eine äußerst entspannte Art, zu kämpfen.

Partie am Ende sogar verloren. Und wurde der eigene Panzer zerstört, rutscht man deutlich ins Minus.

Dem kann man praktisch nur auf zwei Wegen entgegenwirken: Mit Premium-Spielzeit, bei der die Credit- und Erfahrungspunkteeinnahmen pro Partie verdoppelt werden, und mit einem Premium-Panzer. Was das ist? Bei einem Premium-Panzer handelt es sich praktisch um einen spielbaren Gold- und Erfahrungspunkte-Buff. Dabei stört es viele Spieler auch nicht, dass beliebte Modelle wie der deutsche schwere Panzer Löwe oder der US-amerikanische T34 40 Euro kosten! Dabei kann man Premium-Panzer nicht einmal aufrüsten.

Wo soll dann der Vorteil sein? Ganz einfach, nach dem Kauf kann man die Premium-Panzer sofort einsetzen, man braucht also kein bestimmtes Level zu erreichen. Die Munition dieser Tanks ist zudem günstiger als bei normalen Panzern, dazu generieren sie mehr Erfahrungspunkte und Ingame-Credits als die normalen Kollegen – egal ob Sie gerade einen Premium-Account laufen haben oder nicht. In Kombination mit Premium-Zeit steigen die Einnahmen natürlich noch mal, weshalb man so in kurzer Zeit enorm viele Credits und Erfahrungspunkte scheffelt. Und ganz ehrlich: Wer sich seit Stunden mit einem Minipanzer Marke Vickers Medium herumplagt, der fühlt sich wie im Himmel, wenn er einfach mal auf einen mächtigen Löwen oder T34 umsteigen kann. So entsteht eine dynamische Wechselwirkung aus Progression und Spielspaß, die Hundertausende Spieler dazu motiviert, mit viel Spaß zu spielen und dabei auch gern echtes Geld auszugeben.

Moderne Patch-Politik

Im Gegensatz zu vielen anderen Entwicklerstudios, hat Wargaming früh kapiert, wie man eine Online Community dauerhaft bei Laune hält. Statt jedes Jahr ein Mega-Update rauszuballern, dessen Inhalte von den Spielern in wenigen Wochen im Akkord konsumiert werden, nur um die Spieler dann wieder über Monate darben zu lassen, schieben sie im Monatstakt mittlere bis größere Updates nach. Diese Patch-Pakete enthalten neue Spielmodi, Karten und Panzer, sogar eine komplett neue Grafik-Engine sowie neue Physik-Effekte waren schon dabei. Erst vor Kurzem hat Wargaming mit Update 8.4 die Jagdpanzer für den britischen Techtree angekündigt. Dazu bereichern sie nebenbei den deutschen Fuhrpark um ein paar neue Modelle, natürlich alles für Lau.

Dabei ist es gar kein Problem, auch mal ein paar Wochen oder Monate zu pausieren. Durch die auf Tier 10 begrenzte Level-Stufe der Techtrees können Rückkehrer nahtlos anknüpfen. Ihre Freunde mögen inzwischen andere Tier-10-Panzer freigeschaltet haben, aber das hindert die Gruppe nicht daran, sofort wieder zusammen spielen zu können. Denn die alten Maximal-Tanks sind nicht schlechter als die neuen. Und selbst wenn man keinen Tier-10-Panzer besitzt, steigt man einfach in einen niedrigstufigeren Scout, der auch bei den großen mitmischen darf. Oder man einigt sich einfach auf eine Partie mit einem kleineren Panzer, denn das macht auch nach Jahren noch viel Spaß, da die kleineren Modelle einfach agiler sind und die Schlachten deshalb anders verlaufen.

Wenig Frustfaktoren

Auch am Balancing wird regelmäßig geschraubt, sodass **World of Tanks** trotz des Geldeinsatzes nicht in eine Schieflage gerät, was natürlich hauptsächlich am guten Matchmaking liegt. Als einsamer Einsteiger kann man sich stets sicher sein, dass man mit seinem Tier-1-Panzer nicht gegen Vollprofis im Königstiger antritt. Battle Ranks sorgen dafür, aus welchen Panzern sich Ihr und das gegnerische Team zusammensetzen.

„Ich find's einfach töfte, abends mit meinem Panzer durch die Botanik zu brettern."

Torsten Lukassen, WoT-Spieler

Damit ist **World of Tanks** vielen anderen PvP-orientierten Online-Spielen wie etwa **Aion** oder **Planetside 2** schon mal um Meilen voraus. Denn bei den meisten Games trifft man praktisch ab der ersten Minute auf eingespielte sowie top ausgerüstete Gegnergruppen, die mit Neulingen im Vorbeigehen den Boden aufwischen. In **World of Tanks** dagegen darf man erst mal ein paar Wochen kleine Erfolgserlebnisse feiern, bis der Schwierigkeitsgrad langsam, aber sicher anzieht. Und wer nicht in den Top-Tiers mit den harten Jungs spielen will, der bleibt einfach in den niedrigen Tiers, denn auch hier gibt es viele attraktive Panzer, mit denen man sich ohne den Einsatz von Echtgeld prima amüsieren kann.

Wer aber höhere Weihen anstrebt, der muss den Fehdehandschuh aufnehmen und es mit er-



Tarnen, täuschen und im Hinterhalt liegen – statt hektischem Gewusel, parken Sie Ihren Panzer auch mal in einer Ruine. Campen ist in **WoT** nicht verpönt, sondern ein wichtiges taktisches Mittel!

fahrenen Gegnern aufnehmen, und sich mit dem Gedanken anfreunden, in absehbarer Zeit auch echtes Geld zu investieren. Interessanterweise schmerzt dieser Schritt jedoch nicht so, wie bei anderen Free2Play-Spielen, denn die meisten der erkauften Vorteile haben in **WoT** nur einen indirekten Effekt auf die Partien. Der Premium-Account verdoppelt den Credit- und Erfahrungspunktegewinn und Premium-Gold lässt sich für den Kauf besserer Panzer wechseln, allerdings zu einem steilen Kurs. Außerdem bedeutet ein besserer Tank, dass man auch gegen stärkere Gegner antreten muss.

Andere kaufbare Dinge bringen dagegen schon spielerische Vorteile. So dienen kostenpflichtige Tarnmuster nicht nur der Ästhetik, sie verbessern auch den Tarnwert des Panzers. Gegner sehen einen also etwas später als normal. Und wer tief in die Tasche greift, bestückt sein Stahlmonster mit Premium-Granaten. Allerdings kann man diesen Munitionstyp auch über Ingame-Credits kaufen, wenn auch zu horrenden Preisen. So oder so, wer jenseits von Tier 7 spielen will, muss entweder sehr viel Zeit und Geduld mitbringen oder eben echtes Geld investieren.

Gut portioniertes Gameplay

Mal auf einen voll ausgestatteten Gegner mit Premium-Munition getroffen? Oder einfach Pech mit dem eigenen Team (zu schlecht) und den Gegnern (zu gut) gehabt? Kein Problem, der Frust währt meist nur kurz, denn die gespielten Partien sind mit maximal 15 Minuten enorm kurzweilig. Nach Niederlagen kommen auch schnell wieder Siege und selbst eine verlorene Runde kann in guter Erinnerung bleiben und ordentlich Erfahrung und Credits einbringen, wenn man viele Gegner beschädigt oder gar abgeschossen hat.

Dazu ist das altersbedingte Skill-Gefälle nicht so frappierend wie bei anderen Online-Shootern. Wie bitte? Altersbedingtes was? Ganz einfach: Da **World of Tanks** ein eher gemächliches, taktisch geprägtes Gameplay bietet, braucht man nicht die Reflexe eines Teenagers, um auf hohem Niveau mithalten zu können. Erfahrung, Geduld sowie gutes Teamplay sind erheblich wichtigere Faktoren, um siegreich zu sein. Daher ist **WoT** auch bei älteren, finanzkräftigeren Spielern sehr beliebt. Man hat weniger Zeit, dafür aber genug Geld und die nötige Erfahrung. So beschleunigt man den Spielfortschritt mit dem Einsatz echter Kohle und kann sich trotzdem gegen jüngere Vielspieler behaupten. Einzig den Chat sollte man nach Möglichkeit vor dem geistigen Auge ausblenden, denn bei 50 Millionen Spielern sind immer genug Flamer dabei, sodass man leicht den Eindruck gewinnt, fast jeder Mit- und Gegenspieler wäre ein stark pubertierender Online-Rüpel.

Die Größe der Community hat aber auch enorme Vorteile für den Einzelnen, so braucht das Matchmaking praktisch nur wenige Sekunden, bis es die nächste Partie startet – und das rund um die Uhr! Und selbst wenn man abgeschossen wurde, braucht man nicht bis zum Ende der Runde zu warten: einfach die Partie verlassen, einen anderen Panzer in der Garage aussuchen und es erneut versuchen. Der zuvor abgeschossene Tank ist nach dem Ende der ersten Runde und den nötigen Reparaturen wieder einsatzbereit. So schafft man selbst in nur einer Stunde meist fünf, sechs Matches. Abschüsse und Siege sind damit fast schon garantiert. ❑

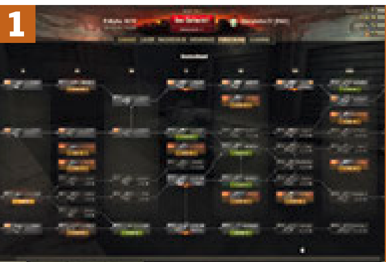


Niemals allein: Mit 14 Spielern starten Sie in jeder Runde. In Gefechten mit zufallsgenerierten Teams verteilen sich die Panzer jedoch schnell, wobei Rudeltaktik doch gerade in **World of Tanks** sinnvoll ist.

WIE FUNKTIONIERT WORLD OF TANKS?

Wir veranschaulichen anhand eines Beispiels, wie eine Partie in WoT abläuft.

Panzersimulationen gibt es zuhauf, meist handelt es sich aber um Singleplayer-Titel, in denen man in mehr oder weniger historisch korrekten Kampagnen antritt und die Fahrzeuge vorgegeben werden. Nicht so in **World of Tanks**! Hier können Sie Hunderte Panzer sechs verschiedener Armen erforschen, kaufen und mit bis zu 30 Spielern in Online-Schlachten führen. Wir zeigen Ihnen, wie das genau geht.



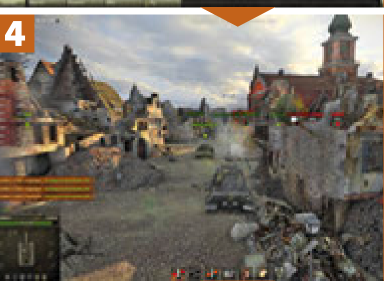
Armee auswählen:
Bei Spielbeginn stehen Ihnen die Tier-1-Panzer der inzwischen sechs Panzerarmeen (Deutschland, Russland, USA, etc.) zur Verfügung. Je nachdem, welchen Techtree Sie als Erstes erforschen wollen, entscheiden Sie sich für einen der Startpanzer.



Panzer wählen:
Suchen Sie sich in der Garage den Panzer Ihrer favorisierten Nation aus. Klicken Sie anschließend oben in der Mitte auf den Button „Gefecht Starten" und das Matchmaking lost Ihnen Mit- und Gegenspieler zu, die ähnliche Tanks ins Gefecht führen.



Alternative: Züge:
Wollen Sie mit Freunden in einer Gruppe spielen, eröffnen Sie erst einen Panzerzug. Bis zu zwei Spieler sind ohne Premium-Account pro Gruppe möglich, bis zu drei mit Premium-Zugang. Oder Sie starten eine Panzerkompanie aus 15 Spielern.



Das Gefecht:
Für gewöhnlich sucht das Matchmaking per Zufall die zu spielende Karte und den Spielmodus (derzeit drei) aus. Entweder Sie und Ihr Team zerstören alle Gegner oder Sie erfüllen das Missionsziel. Wenn Sie abgeschossen werden, können sie die Runde per Escape verlassen.



Reparatur & Munition:
Nach dem Gefecht füllt entweder die Automatik (sofern eingestellt) oder Sie selbst von Hand die Munition nach und reparieren Ihren Panzer. Ist das Geschehen, können Sie entweder gleich wieder loslegen oder noch Schritt 6 einbauen.



Forschung & Aufrüsten:
Mit jeder Partie gewinnen Sie an Erfahrungspunkten und Ingame-Credits. Mit diesen beiden Ressourcen können Sie entweder neue Bauteile für Ihren bisherigen Panzer erforschen, kaufen und einbauen oder sich gar einen neuen, besseren Panzer zulegen.



Corsair Vengeance 2000 Wireless 7.1

- Headset • 20 Hz bis 20 kHz • 32 Ohm • 7.1- und 5.1-Raumklang
- wegklappbares Mikrofon • Wireless-USB

KH#VC6



Sharkoon Skiller

- Gaming-Tastatur • 18-Key-Rollover
- 107 Tasten plus 20 Sondertasten
- austauschbare WASD- und Cursorkeys
- 10 Makroprofile • USB

NTZS56



Tt eSPORTS Level 10M

- optische Lasermaus • 8.200 dpi • 7 Tasten
- Scrollrad • 128 KB Macro-Speicher
- Aluminium-Unterschale • 4-Wege-Joystick
- OMRON-Switches
- USB

NMZVTB



Sharkoon Mat „Fireground“

- Mauspad • 855 x 2,5 x 345 mm (BxHxT)
- Textilstoff mit rutschfester Kautschuk-Unterseite
- DurableStitch-Vernähung

NMPS14



Mad Catz Cyborg M.M.O. 7

- optische Lasermaus • 6.400 dpi
- 15 frei belegbare Tasten • Scrollrad • 50 G
- 1.000 Hz Ultrapolling • Auswechselbarer Griff
- anpassbares Gewichtssystem • USB

NMZS6L00



Lian Li PC-B12

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 1x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXL4H




MS-TECH X3 Crow[1]

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, Audio-I/O, Cardreader • Window-Kit
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXJ5M



be quiet! Dark Power Pro 10 550W

- Netzteil • 550 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 93% • 17x Laufwerksanschlüsse
- 5x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 135-mm-Lüfter • ATX 2.03, EPS, EPS12V 2.9x, ATX12V 2.3

TN5V2J



SteelSeries Sensei RAW Frost Blue

- optische Lasermaus • 5.670 dpi
- 8 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 10,8 Megapixel/s • 12.000 Frames/s
- CPI-Anzeige • USB
- inkl. Mauspad SteelSeries QcK mass

NMZT43



Aerocool Touch-2100

- Lüftersteuerung • 5-Kanal
- für zwei 5,25"-Schächte • LC-Touch-Display mit abschaltbarer Hintergrundbeleuchtung und Auswahl zwischen sieben Farben

TEER14



EKL Alpenföhn „Himalaya“

- CPU-Kühler für Sockel 2011, 1366, 1156, AM3
- sechs U-förmige 6-mm-Kupfer-Heatpipes
- 140-mm-Lüfter
- Vollkupfer-Bodenplatte

HXLE5B

Sharkoon WPM500

- Netzteil mit 500 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 80%
- 12x Laufwerks-/2x PCIe-Stromanschlüsse
- 1x 140-mm-Lüfter • Kabel-Management
- Aktiv-PFC

TN5S12



Acer Aspire G5920

- PC-System • Intel® Core™ i7-3770K Prozessor (3,5 GHz) • NVIDIA GeForce GTX 660
- 16 GB DDR3-RAM • 2-TB-HDD, 16-GB-SSD-Cache
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN
- Windows 8 64-Bit

S6IC2F

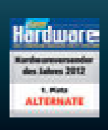
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 13.03.2013











ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen




469,-

Samsung GALAXY S III

- Touchscreen-Handy • 12,2-cm-Display
- GSM (850/900/1.800/1.900 MHz), UMTS, HSDPA
- 8-Megapixel-Kamera (Rückseite)
- HD-Frontkamera • microSD(HC/XC)-Slot
- WLAN • NFC, Bluetooth 4.0, Micro-USB

OCBW45



119,90

Kingston HyperX Beast
16 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • KHX16C9T3K2/16X
- Timing: 9-9-9-27 • DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800) • Kit: 2x 8 GB

IEIF77JF



209,90

ZOTAC Geforce GTX 660 AMP!

- Grafikkarte, Overclocked • NVIDIA GeForce GTX 660 GPU
- 1.046 MHz Chiptakt (Boost: 1.111 MHz) • 2 GB GDDR5 RAM (6.608 MHz,192-bit)
- 960 Shadereinheiten • DirectX 11 & OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

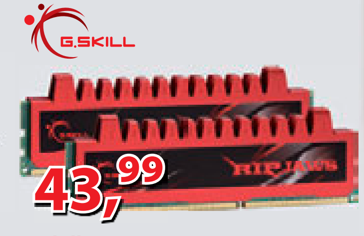


177,90

MSI Z77 MPOWER

- ATX Mainboard, Sockel LGA1155, 4x DDR3 bis 3 GHz (OC) • Intel Z77 Chipsatz
- Military Class III Qualität mit Hi-c Caps, SFC Spulen, DRMOS II und Solid Caps
- 3x PCIe 3.0 x16, SATA 6Gb/s, USB 3.0 • WLAN
- Bluetooth • THX TruStudio Pro 8-Kanal Sound

GREM58

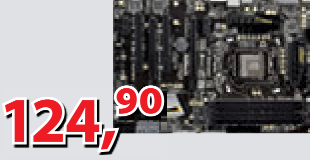


43,99

G.Skill 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit (8 GB)
- „F3-12800CL9D-8GBRL" • Ripjaws-Serie
- CAS Latency (CL) 9
- DIMM DDR3-1600 (PC3-12800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFG7J1



124,90

ASRock Z77 Extreme4

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z77 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN • USB 3.0
- 2x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GRER30



89,90

Mushkin Chronos 2,5" SSD 120 GB

- 120-GB-Solid-State-Drive • „MKNSSDCR120GB"
- 550 MB/s lesen • 515 MB/s schreiben
- SandForce-SF-2281-Controller
- 25nm, TRIM-Support, 90.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMUB06



339,-

Seagate ST4000NM0033 4 TB

- Interne Festplatte • Constellation ES.3
- „ST4000NM0033" • 4 TB Kapazität
- 128 MB Cache • 7.200 U/min
- 4,16 ms (Lesen) • 3,5"-Bauform • SATA 6Gb/s

AHBS00



121,90

Microsoft Windows 8 Pro SystemBuilder

- Lizenz für 1 Benutzer • SystemBuilder
- 64bit-Version

YOBMJC



1.249,-

MacBook Pro 13,3" (33,8 cm)

- ALTERNATE Edition • 33,8-cm-Notebook (13,3")
- Intel® Core™ i5 Dual-Core-Prozessor (2,5 GHz)
- Intel® HD Graphics 4000 • 8 GB DDR3-RAM
- 1.000-GB-HDD • Bluetooth 4.0
- USB 3.0, FireWire 800, Thunderbolt-Schnittstelle
- MacOS X

9AP2D0A1



149,90

Samsung 840 series 2,5" 250 GB

- Solid-State-Drive • „MZ-7TD250BW"
- 250 GB Kapazität • 540 MB/s lesen
- 250 MB/s schreiben • 96.000 IOPS
- 512 MB Cache • SATA 6Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMIM4B



99,90

Intenso Memory Center 3,5"

- externe Festplatte • „60315112"
- 3 TB Kapazität • Ein-/Aus-Schalter
- blaue LED-Anzeige • USB 3.0

AGUN02



139,90

LG Flatron IPS234V-PN

- LED-Monitor • 58,42 cm (23") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 5.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 250 cd/m²
- HDMI, DVI-D (HDCP), VGA

V5LK69



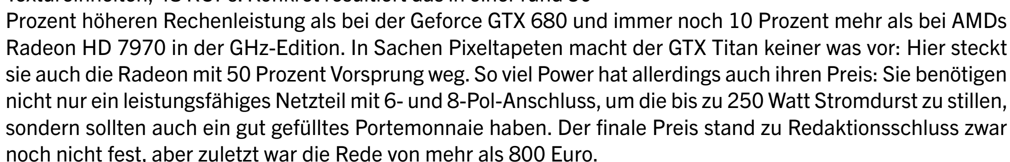
HARDWARE 03/13

NVIDIA BRINGT NEUE HIGH-END-GRAFIKKARTE

GEFORCE GTX TITAN SOLL DEN LEISTUNGSGIPFEL ERKLIMMEN

Eigentlich war alles klar: Nvidias Geforce GTX 680 schlug sich im Kampf um die 3D-Performance-Krone wacker gegen AMDs derzeitiges Flaggschiff, die Radeon HD 7970 GHz-Edition. Doch den Geforce-Machern war das offenbar nicht genug: Sie entwickelten im geheimen Stübchen eine neue Geforce-Grafikkarte, deren Herz der Supercomputer-Chip GK110 war – ein großer Bruder des GK104 in der GTX 680. Da diese Karte nicht nur besonders schnell, sondern auch besonders teuer werden würde, brach man aus dem üblichen Namensschema aus und nannte das Kind „Geforce GTX Titan" – neben titanfarbenen Applikationen am Kühler hat dieser Name aber noch einen anderen Bezug: Seit November 2012 ist der US-Supercomputer Titan in Betrieb und für den liefern Nvidias GK110-Chips den Löwenanteil der Rechenpower.

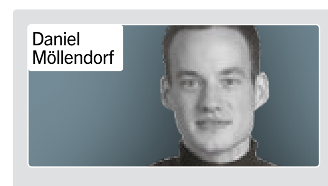
Die GTX Titan bietet unglaubliche 6 Gigabyte Grafikspeicher, die mit 288 Gigabyte pro Sekunde an den Chip angebunden sind. Damit ist sichergestellt, dass die 2.688 Rechenwerke im Inneren trotz ihrer 837 Megahertz (plus dynamischem Boost auf bis zu 1.006 MHz) immer mit ausreichend zu verarbeitenden Daten versorgt sind. Für Technik-Freaks hier die restlichen Daten im Schnelldurchlauf: 15 SMX à 192 Shader (2.688 insgesamt), 224 Textureinheiten, 48 ROPs. Konkret resultiert das in einer rund 50 Prozent höheren Rechenleistung als bei der Geforce GTX 680 und immer noch 10 Prozent mehr als bei AMDs Radeon HD 7970 in der GHz-Edition. In Sachen Pixeltapeten macht der GTX Titan keiner was vor: Hier steckt sie auch die Radeon mit 50 Prozent Vorsprung weg. So viel Power hat allerdings auch ihren Preis: Sie benötigen nicht nur ein leistungsfähiges Netzteil mit 6- und 8-Pol-Anschluss, um die bis zu 250 Watt Stromdurst zu stillen, sondern sollten auch ein gut gefülltes Portemonnaie haben. Der finale Preis stand zu Redaktionsschluss zwar noch nicht fest, aber zuletzt war die Rede von mehr als 800 Euro.





Unseren Kollegen von der PC Games Hardware konnten wir bei ersten Benchmark-Tests mit nicht finalen Treibern bereits über die Schulter schauen. Im neuen 3DMark Cloud-Gate-Test wurde die zweitschnellste Karte (HD 7970 GHz-Ed.) um 34 Prozent geschlagen, im anspruchsvollsten Test Firestrike Extreme lag die Geforce GTX Titan sogar um 36 Prozent vor dem ärgsten Konkurrenten. Der Verfolger aus eigenem Hause, die GTX 680, wird um knapp 50 Prozent abgehängt.

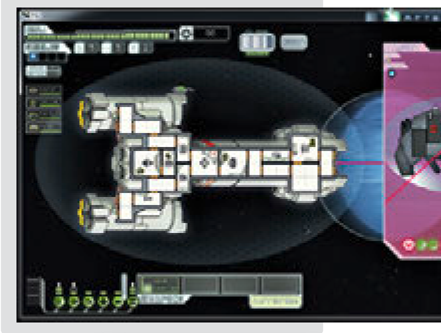
Info: http://www.pcgameshardware.de



Daniel Möllendorf

„13 Prozent CPU-Last + 23 Prozent GPU-Last = 100 Prozent Spielspaß?"

Was aussieht, wie mit MS-Paint gemalt, ist mein aktuelles Lieblingsspiel: Seit ich den Indie-Geheimtipp **FTL: Faster Than Light** installiert habe, lässt mich die spannende Weltraum-Simulation nicht mehr los. Uneingeschränkt empfehlen kann ich **FTL** aber nicht, denn der Titel ist bockschwer und gnadenlos: Wer verliert, fängt von vorne an – kein Spaß für die von Auto-Heilung und Quicksave (jedenfalls in den alten Teilen der Serie) verwöhnte **Call of Duty**-Generation. Dabei sorgt die simple Grafik dafür, dass sich der Core i5-2500K und die Geforce GTX 580 in meinem Spiele-PC langweilen. „Tja, ein tolles Spiel braucht eben keine gute Grafik", denken Sie jetzt vielleicht, aber ich kann dieser These nur zum Teil zustimmen. Ich finde: Top-Grafik ist nicht nötig, sie kann ein Spiel aber deutlich verbessern. So macht beispielsweise bei **Crysis 3** die grandiose Grafik für mich einen großen Teil des Spielspaßes aus. Ein Nachfolger von **FTL** mit Cry Engine 3 wäre für mich perfekt. Am liebsten dann bitte auch mit Multiplayer-Modus, damit ich den Kollegen zeigen kann, wo der Burst-Laser hängt. Oh, und natürlich mit **Star Trek**-Lizenz. Man wird doch wohl noch träumen dürfen. ;)



+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

KINGSTON USB-STICK MIT 512 GB

Mit dem Data Traveler Hyperx Predator 512 GB präsentiert Kingston einen der größten erhältlichen USB-3.0-Sticks. Der hohe Preis von 680 Euro geht dank der Kapazität und einer Lese-/Schreibgeschwindigkeit von 233,5/116,8 MByte/s in Ordnung.

Info: http://goo.gl/eFAzX

FUNC MS-3 GAMING MOUSE

Der für die Surface-1030-Mauspads bekannte Hersteller Func bietet nun auch eine Spielermaus an: Die MS-3, deren Oberschale eine Ablage für den Daumen, Ring- sowie kleinen Finger besitzt, verfügt über Zusatztasten. Dazu gehört ein Instant-Aim-Knopf, um die Abtastrate auf minimale 900 Dpi zu senken. Der Avago-UGS-9500-Laser, der mit einer LED-Beleuchtung sowie 512 KB Speicher für die Makro- und Profilspeicherung bestückt ist, tastet mit bis zu 5670 Dpi ab. Polling-Rate, Lift-Off-Distanz und Pfadkorrektur lassen sich mit der Software einstellen.

Info: www.func.net

SMARTPHONE-TIPPS

In der neuen Ausgabe unseres Partnermagazins Pad & Phone finden Sie unter anderem Tests und Praxistipps zu Nexus 4, Lumia 920, Padfone 2, Galaxy S3 Mini sowie Apple-Smartphones und -Tablets mit iOS 6. P&P ist als Heft oder als Download erhältlich.

Info: pcgh.de/go/pp-info



Komplett-PC für Spieler



PC-Games-PC GTX660Ti-Edition

Nachdem Nvidia die Geforce GTX 660 Ti vorgestellt hat, darf ein neuer PC-Games-PC mit dieser Grafikkarte nicht fehlen. Falls Sie also auf der Suche nach einem Komplett-PC mit einem sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnis sind, werden Sie in diesem Jahr keinen wohl besseren PC finden. Den Rechner haben wir mit dem Intel Core i5-3570 ausgestattet. Dieser wird mit einem Basistakt von 3,4 GHz betrieben, läuft aber dank Turbo-Modus mit bis zu 3,8 GHz. Ein Highlight dieses PCs auch die verbaute 120-GB-SSD aus Samsungs 840er-Serie. Als zusätzliches Datenlager dient außerdem eine 1.000-GB-HDD von Samsung. Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall mit USB 3.0 ist ein DVD-Brenner verbaut. Bei der Konfiguration dieses PCs wurde auch darauf geachtet, dass der Lärmpegel möglichst niedrig ausfällt. 1,3 Sone unter 2D und maximal 2,4 Sone unter 3D sind für einen Spielerechner ein guter Wert. Der Stromverbrauch liegt je nach Last zwischen 51 und 212 Watt.



Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) verkauft. ❑

PC-GAMES-PC GTX660TI-EDITION

Hersteller (Webseite)	Alternate (www.pcgames.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgames.de/go/gtx660ti-pc
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	Intel Core i5-3570
Grafikkarte	Geforce GTX 660 Ti/2.048 MiByte
Mainboard	Asrock B75 Pro3
SSD-Laufwerk	120-GB-SSD (Samsung 840series)
HDD-Laufwerk	1.000-GB-HDD (Samsung HD103SJ)
Speicher	8 GiByte DDR3-1600-RAM (Corsair)
Netzteil	Be quiet Pure Power CM L8-430W
CPU-Kühler	Scythe Mugen 3 Rev. B PCGH-Edition
Gehäuse	Sharkoon Nightfall PCGH-Edition
Optisches Laufwerk	DVD-Brenner
Gehäuselüfter/Sonstiges	1 x Sharkoon-Lüfter
Praxistests	
Lautstärke 2D (0,5 m)	1,3 Sone/31 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	2,4 Sone/39 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	51 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D Mark 11	212 Watt
3D Mark 11	P7.829, X2.639
Stalker: Call of Pripyat	68 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)
Aliens-vs.-Predator-Benchmark	80 Fps (1.920 x 1.080)
Cinebench R11.5 x64 (CPU)	5,98 Punkte
Preis mit Windows 7 64 Bit*	**€ 1.099,- (inkl. Home Premium)**

* Preiserfassung vom 10.01.2013, unter www.pcgames.de/go/alternate finden Sie stets den aktuellen Preis.

GEHÄUSE/BRENNER | Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall USB 3.0 kommt ein DVD-Brenner zum Einsatz.

CPU/KÜHLER | Der Intel Core i5-3570 mit 3,4 GHz (Turbo-Modus: max 3,8 GHz) wird von einem sehr leisen Scythe Mugen 3 mit zwei Silent-Lüftern gekühlt.

SSD/HDD | Neben einer 120-GB-SSD setzen wir in diesem PC auf eine 1.000-GB-HDD von Samsung.

DDR3-RAM | 8 GB DDR3-1600-Speicher werden im neuen PC-Games-PC verbaut.

GRAFIKKARTE | Nvidias neue Geforce GTX 660 Ti ist natürlich das Highlight in diesem PC. Die Grafikkarte ist mit 2.048 MiByte Speicher ausgestattet.

MAINBOARD | Die Asrock-Platine B75 Pro3 lässt keine Wünsche offen und bietet auch USB-3.0-Schnittstellen.

NETZTEIL | Das sehr leise Be-quiet-Netzteil mit der Bezeichnung Pure Power CM L8-430W bietet Kabelmanagement und stellt 430 Watt Leistung zur Verfügung.




Textur-Pakete und Mods hübschen **Minecraft** sichtbar auf. Allerdings steigen auch die Anforderungen an die Hardware.

Minecraft: Retrografik, ade!

Von: Jan Reichelt

Per Textur-Paket oder Mod verpassen Sie Minecraft eine schicke Grafik. Wir zeigen Ihnen, wie das funktioniert und welche Hardware die neue Optik benötigt.

Obwohl die meisten Spieleentwickler versuchen, sich in puncto Grafik immer wieder zu übertreffen, um ein Spiel möglichst realistisch zu gestalten, ist **Minecraft** das Paradebeispiel dafür, dass es doch eigentlich auf das Spielkonzept ankommt. Trotz simpelster Klötzchengrafik hat sich der Titel in kürzester Zeit verbreitet und zu einem der beliebtesten Spiele gemausert. Die schlichte Optik ist mit Sicherheit nicht für diesen Erfolg verantwortlich. Vielmehr steht bei **Minecraft** das Spielerlebnis im Vordergrund und die Möglichkeit, seine Kreativität frei entfalten zu können.

Angesichts der raschen Verbreitung und der stetig wachsenden Community war es dann nur eine Frage der Zeit, bis sich findige Köpfe mit den ersten Optik-Verbesserungen beschäftigten. Angefangen mit einfachen Textur-Paketen, die **Minecraft** zum Beispiel eine themenbezogene Grafik spendieren, bis hin zu aufwendigeren Modifikationen wie beispielsweise sich zufällig bewegende Vegetation. Doch in Abhängigkeit zur verwendeten Modifikation steigt der Hardware-Hunger trotz simpler Java-Programmierung rasch an.

SYSTEMANFORDERUNGEN OHNE MODIFIKATIONEN

Angesichts seiner simplen Grafik fordert **Minecraft** kein High-End-System, sondern gibt sich schon mit recht durchschnittlicher Hardware-Leistung zufrieden. Der Fokus bei der Entwicklung lag auch darauf, **Minecraft** so zu programmieren, dass es auf möglichst vielen Rechnern läuft. So reicht als Prozessor ein älterer Zweikerner, beispielsweise ein Intel Core 2 Duo E8400. Mit einem Einkernmodell (Singlecore) kommt hingegen wenig Freude auf. Beim Arbeitsspeicher geben die Entwickler eine Mindestmenge von 1,5 Gigabyte an. Dabei gilt hier generell: Je mehr Arbeitsspeicher das System besitzt, umso besser läuft auch das Spiel. Wir empfehlen daher mindestens zwei Gigabyte Hauptspeicher, damit **Minecraft** beziehungsweise die Java Runtime anderen Anwendungen auch noch etwas RAM übrig lässt. Die Anforderungen an die Grafikkarte fallen angesichts der simplen visuellen Präsentation nicht besonders hoch aus. Hier reichen schon ältere 3D-Beschleuniger wie eine Radeon HD 3870 oder Geforce 8800 GT. Selbst die integrierte Grafikeinheit aktueller AMD-APUs (Lano-/Trinity-Chips) oder Intels Core-CPUs, beispielsweise die HD 4000 im Core i5-3570K oder die HD 3000 im Core i7-2600K, reichen hier vollkommen aus.

SYSTEMANFORDERUNGEN MIT MODIFIKATIONEN

Wird **Minecraft** jedoch per Mods optisch aufpoliert, übersteigen die Systemanforderungen schnell die von Entwickler Mojang kommunizierten Angaben. So ist ein flotter Zweikernprozessor mit hoher Taktrate oder ein vergleichbares Vierkern-Pendant auf jeden Fall Pflicht. Gerade Modifikationen, die das Spielgeschehen kontinuierlich beeinflussen, fordern Ihr System stark. Grund dafür ist die Programmierung des Spiels auf Basis der Programmiersprache Java. Zwar hat Mojang die Engine vor einiger Zeit optimiert, richtig

performant ist die Technik im Hintergrund aber immer noch nicht. Auch die von uns zuvor angegebene Arbeitsspeichermenge von zwei Gigabyte reicht für **Minecraft** inklusive Modifikationen nicht wirklich aus. Hier sind mindestens zwei bis vier Gigabyte empfehlenswert. Mehr Hauptspeicher lohnt sich trotz besserer Texturen und fordernder Mods jedoch nicht. In den seltensten Fällen konnten wir die Speicherauslastung deutlich über zwei Gigabyte treiben. Selbst wenn man dem Titel – beziehungsweise Java – 16 Gigabyte RAM zur Verfügung stellt, werden diese immensen Reserven nicht genutzt.

Kommen alternative Texturpacks zum Einsatz, reicht ebenfalls eine leistungsschwächere Grafikkarte der unteren Mittelklasse wie eine Radeon HD 4650 oder Geforce GTX 450. Werden im Gegenzug richtige Grafik-Modifikationen installiert, die wie der SEUS-Mod eine bessere Darstellung von Licht-und-Schatten-Effekten in das Spiel einfügen, sollte eine deutlich leistungsfähigere Karte in Ihrem PC stecken. Die integrierten Grafikeinheiten aktueller AMD- sowie Intel-Prozessoren sind hier sehr schnell überfordert.

MEHR KERNE, MEHR LEISTUNG

So viel darf vorab verraten werden: Die von Mojang getätigte Aussage bezüglich der minimalen CPU-Voraussetzungen hat sich bei unseren Kernskalierungsmessungen (siehe Diagramm Seite 118) bestätigt. Ist lediglich ein Kern des Core i7-3770K aktiviert, lastet **Minecraft** beziehungsweise Java diesen deutlich aus, was minimal 43 Fps und durchschnittlich 73,0 Bilder pro Sekunde ergibt. Deutlich flotter sind Sie mit einem Zweikerner unterwegs. So klettert die minimale Framerate beim Zuschalten einer weiteren Rechenzentrale auf 54 Fps, durchschnittlich liegen aber 79,2 Fps an. Verfügt der Zweikerner zusätzlich noch über SMT, sind im Schnitt nochmals drei bis vier Bilder pro Sekunde mehr möglich. Kommen alle vier Kerne des Core i7-3770K zum Einsatz, erreicht **Minecraft** durchschnittlich 84,9 Bilder pro Sekunde. Die minimale Framerate klettert auf 63 Fps an.

PROZESSORTAKT ALS LEISTUNGSFAKTOR

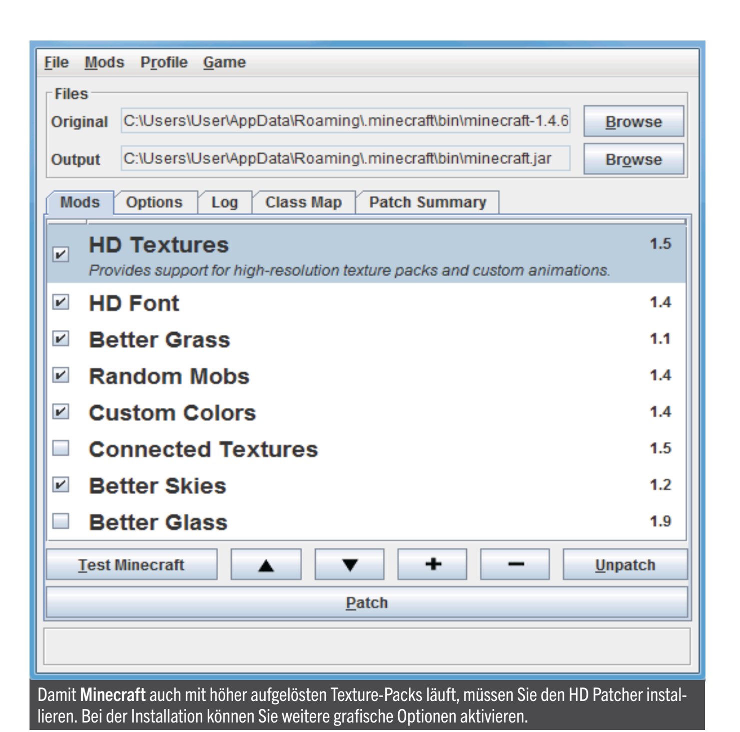
Grundsätzlich gilt bei der eigentlichen Prozessorgeschwindigkeit das Gleiche wie bei den Kernen: Je schneller die CPU rechnet, desto besser fällt die Gesamtleistung aus. Deutlich wird dies, wenn man die Benchmark-Ergebnisse (siehe rechts) des Core i3-3220 und Core i7-3770K miteinander vergleicht. Obwohl der Core i3-3220 nur über die Hälfte der Kerne und über zwei Megabyte weniger Cache verfügt, ist er fast genauso schnell wie der Core i7-3770K. Der FX-8350 kann sich dank der hohen Taktrate von 4,0 Gigahertz mit einem leichten Vorsprung an die Spitze setzen.

Dass sich eine höhere Taktfrequenz bei **Minecraft** auszahlt, demonstriert zusätzlich der Vergleich des FX-6100 mit dem A10-5800K. Obwohl Letztgenannter zwei Kerne weniger besitzt, rechnet der A10-5800K mit 116,7 Fps schneller als der mit sechs Rechenzentralen bestückte FX-6100 (105,8 Fps). Selbst der betagte Core 2 Duo E8400 kann mit 82,3 Bildern pro Sekunde noch sehr gut mithalten. Bei den von uns angegebenen Werten handelt es sich allerdings um die Framerate, die wir gemessen haben, wenn keine Chunks neu generiert oder geladen werden. Ist dies der Fall, geben die Min-Fps-Werte einen guten Anhaltspunkt für die Gesamtleistung.

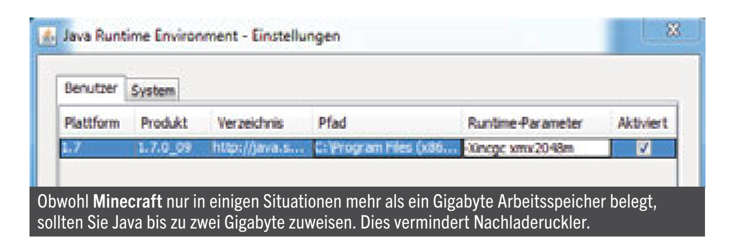
SPEICHER-SPENDE FÜR JAVA

Standardmäßig räumt sich **Minecraft** ein Gigabyte Arbeitsspeicher ein, wobei Sie diese Menge durch einen Eingriff in die Java-Konfiguration noch verändern können. Die Speicherauslastung wird beim Start von **Minecraft** direkt im Taskmanager sichtbar, allerdings wird das RAM nicht immer vollständig genutzt. Der Hauptspeicher wird zwar reserviert, die Anzeige in **Minecraft** zeigt aber meist, dass viel weniger Speicher verwendet wird. Im normalen Spielbetrieb pendelt die Auslastung hier zwischen 300 und 600 MByte. Erst wenn viele Chunks neu aufgebaut oder geladen werden, klettert die Speichernutzung in Richtung der 1-Gigabyte-Grenze.

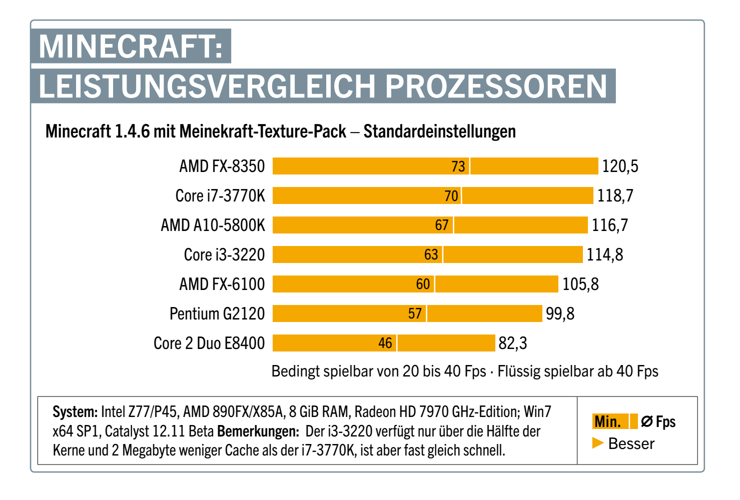
Für unsere Tests räumten wir Java zwei Gigabyte RAM ein, diese nutzte das Spiel jedoch kaum aus. Die maximale Speichernutzung, die wir manuell erzwingen konnten, betrug 1,2 Gigabyte. Achten Sie des Weiteren auch darauf, bei 64-Bit-Betriebssystemen die 64-Bit-Java-Version zu installieren. In einigen Fällen kann es passieren, dass aufgrund der unterschiedlichen

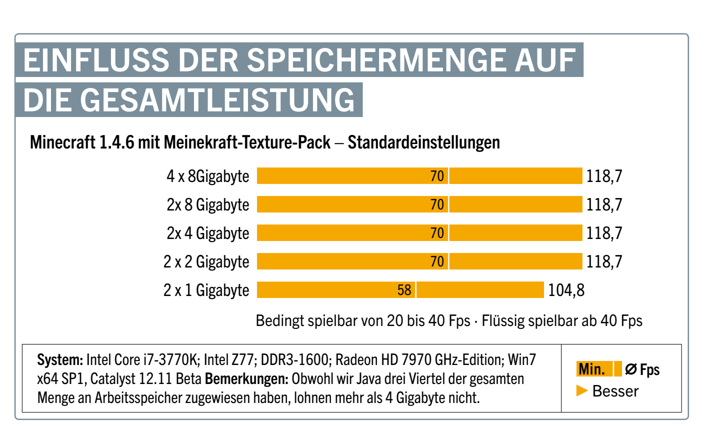


Damit **Minecraft** auch mit höher aufgelösten Texture-Packs läuft, müssen Sie den HD Patcher installieren. Bei der Installation können Sie weitere grafische Optionen aktivieren.



Obwohl **Minecraft** nur in einigen Situationen mehr als ein Gigabyte Arbeitsspeicher belegt, sollten Sie Java bis zu zwei Gigabyte zuweisen. Dies vermindert Nachladeruckler.





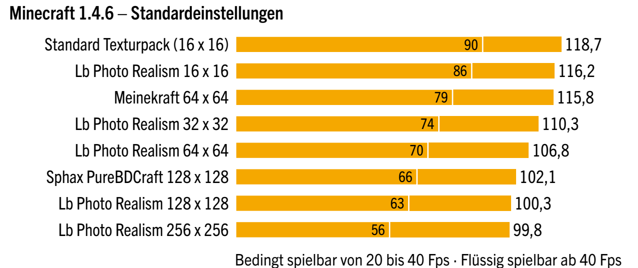
DIE RICHTIGE ANLAUFSTELLE FÜR TEXTUR-PAKETE & MODS

Geht es um das Thema „Minecraft Modding", ist das Minecraft-Forum eine interessante Anlaufstelle für alle Fans des Titels.

Wenn Sie auf der Suche nach interessanten Modifikationen und Texture-Packs sind, lohnt es sich, das Minecraft-Forum unter www.minecraftforum.net zu besuchen. Dort finden Sie neben einer großen Auswahl an Textur-Paketen auch einen riesigen Bereich mit Modifikationen (kurz Mods). Selbst die Anleitung zum Erstellen eines eigenen Texture-Packs können Sie dort nachlesen. Zusätzlich wird in vielen Tutorials beschrieben, wie Sie die einzelnen Mods installieren. Da die Modifikationen größtenteils von Privatpersonen und **Minecraft**-Fans entwickelt werden, kann nach der Veröffentlichung einer neuen Version etwas Zeit vergehen, bis die Mods anschließend angepasst werden.

MINECRAFT-TEXTURE-PACKS IM LEISTUNGSVERGLEICH

Minecraft 1.4.6 – Standardeinstellungen

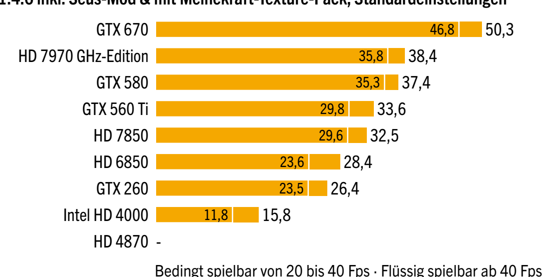


System: Core i7-3770K, Z77, 8 GiB DDR3-1600, HD 7970 GHz-Edition; Win7 x64 SP1, Catalyst 12.11 Beta **Bemerkungen:** Der „Lb Photo Realism"-Pack mit 256 x 256 Pixel großen Texturen kostet die meiste Leistung. Ohne Textur-Pakete sind 20 Fps mehr drin.

Min. Ø Fps
▶ Besser

SEUS-MOD FORDERT SEHR VIEL GRAFIKLEISTUNG

Minecraft 1.4.6 inkl. Seus-Mod & mit Meinekraft-Texture-Pack, Standardeinstellungen



System: Core i7-3770K, Z77, 8 Gigabyte DDR3-1600; Win7 x64 SP1, Catalyst 12.11 Beta **Bemerkungen:** Mit der HD 4870 startet **Minecraft** nicht. Die installierte Seus-Mod fordert die Grafikkarte enorm. Selbst GTX 580 und HD 7970 erzielen keine 40 Fps.

Min. Ø Fps
▶ Besser

Versionen Probleme bei der Speicherverwendung auftreten.

4 GIGABYTE HAUPTSPEICHER REICHEN AUS

Um zu überprüfen, mit wie viel Arbeitsspeicher Ihr System für den problemfreien Spielbetrieb ausgerüstet sein sollte, haben wir unser Testsystem mit unterschiedlichen Speicherkonfigurationen bestückt. Wie schon die vom Hersteller genannten CPU-Systemanforderungen können wir auch die Entsprechung beim Arbeitsspeicher an dieser Stelle bestätigen. Verfügt das Testsystem (Hardware siehe Benchmark Seite 115) nur über zwei Gigabyte, liegt die durchschnittliche Framerate in unserem Benchmark bei 104,8 Bildern pro Sekunde. Grund dafür ist schlichtweg, dass im Arbeitsspeicher kein Platz mehr für Daten ist. Das RAM steht ja nicht nur **Minecraft** zur Verfügung, sondern auch dem Betriebssystem selbst. Statten wir unser System mit 4 Gigabyte RAM aus, klettert die durchschnittliche Framerate auf 118,7 Bilder pro Sekunde. Selbst mit installierten Modifikationen und mehr zugewiesenem Speicher für Java konnten wir unser Testsystem mit 4 Gigabyte nicht in die Knie zwingen. Zwar fällt die Auslastung mit installierten Modifikationen teils 300 bis 500 Megabyte höher aus, gravierende Einbrüche bei der Gesamtleistung stellten wir jedoch nicht fest.

TEXTUR-PAKETE EN MASSE

Die Auswahl an alternativen Texture-Packs ist nahezu unüberschaubar. Es kann schon etwas Zeit in Anspruch nehmen, hier das richtige Textur-Paket für den eigenen Geschmack zu finden. Grundsätzlich verfolgen Ersteller von Texture-Packs aber zwei Ziele: Entweder soll **Minecraft** durch die alternative Pixeltapete realistischer wirken oder aber die Grafik wird nur mit leichten Verbesserungen aufgepeppt und wirkt so verspielter. Standardmäßig unterstützt **Minecraft** nur die Texturgrößen 16 x 16 Pixel und 32 x 32 Pixel. Varianten mit höherer Auflösung können erst nach der Installation des HD Patchers oder Optifine verwendet werden. Hierzu muss im HD Patcher die Funktion „HD Textures" angewählt sein. Durch die höhere Auflösung der Texturen steigt mit dem Detailgrad auch die Anforderung an den Prozessor. Mittels der Texture-Packs lässt sich die Optik von Minecraft so grundlegend verändern und den eigenen Wünschen anpassen.

FPS-BREMSE TEXTUR-PAKETE?

Um zu prüfen, wie sich die Auflösung der Texturen auf die Gesamtleistung auswirkt, haben wir unterschiedliche Texture-Packs in verschiedenen Auflösungen mit unserer Testkonfiguration (siehe Legende, Benchmarks links) geprüft. Anhand der Min-Fps-Werte des „Lb Photo Realism"-Textur-Pakets sieht man sehr gut, wie sich die Auflösung auf die Leistung auswirkt. So läuft Minecraft mit der 16x16-Version noch mit 86 Minimum-Fps. Führen wir den gleichen Test mit der 32x32-Variante des Pakets aus, sinkt die Framerate auf 74 Minimum-Fps. Bei der höchsten Auflösung von 256 x 256 liegt die minimale Framerate dann sogar nur noch bei 55 Fps.

Bei den Minimum-Fps-Angaben handelt es sich allerdings um Werte, die im Härtefall-Szenario ermittelt worden sind. Sind alle Chunks aufgebaut, liegt die durchschnittliche Framerate 40 bis 50 Bilder pro Sekunde höher, beispielsweise bei

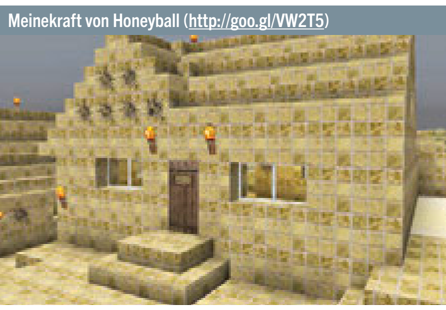
BILDVERGLEICH: DIE GRAFIK DER VERSCHIEDENEN TEXTURE-PACKS IM DETAIL

Je nach verwendetem Texture-Pack können Sie Minecraft eine völlig neue Optik spendieren. Die drei Bilder unten zeigen die identische Szene mit den drei beliebten und gängigen Textur-Paketen im optischen Vergleich. Dabei wirken die Pixeltapeten von Meinekraft (Honeyball) und Lb Photo Realism (Scuttles) besonders detailliert.

Spax Purebdcraft von Sphax84 (http://goo.gl/YzvWB)



Meinekraft von Honeyball (http://goo.gl/VW2T5)



Lb Photo Realism von Scuttles (http://goo.gl/VLTCe)





PC GAMES JETZT AUCH
ALS APP!
Die PC GAMES fürs Tablet - jeden Monat neu!
Aktuelle Tests, Previews, Reports & Specials!
Zusätzliche Bilder, Videos und Trailer
Interaktive PC-GAMES-Motivationskurve
Einfache und komfortable Bedienung
Erhältlich für iPad
Nur 3,59 Euro
JETZT AUCH IM ABO!
WIE BENUTZE ICH DIE DIGITALAUSGABE?
QR-Code scannen und hinsurfen!
Available on the App Store

MINECRAFT: KERNSKALIERUNG MIT CORE I7 3770K

Minecraft 1.4.6, Meinekraft-64x64-Texture-Pack, Standardeinstellungen

Bilder pro Sekunde (Fps): 40, 60, 80, 100, 120, 140
Zeit in Sekunden: 0, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40
Legende: 1C/1T, 1C/2T, 2C/2T, 2C/4T, 4C/4T

System: Intel Core i7-3770K; Intel Z77; DDR3-1600; Geforce GTX 670; Win7 x64 SP1, Geforce 310.90 WHQL
Bemerkungen: Bei **Minecraft** wird jeder CPU-Kern – das gilt auch für virtuelle Kerne (SMT) – in mehr Leistung umgesetzt. Der Leistungsgewinn durch zusätzliche Kerne fällt allerdings nicht besonders hoch aus.

MINECRAFT: FRAMEVERLAUF MIT SEUS-MOD

Minecraft 1.4.6 inkl. Seus-Mod & mit Meinekraft-Texture-Pack für Seus-Mod

Bildrate in Bilder pro Sekund (Fps): 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100
Zeit in Sekunden: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

System: Core i7-3770K; Intel Z77; 8GB DDR3-1600; Geforce GTX 670; Win7 x64 SP1, Geforce 310.90 WHQL
Bemerkungen: Gerade beim Start oder wenn neue Chunks aufgebaut werden, sinken die Min-Fps spürbar auf rund 45 Fps. Sobald alle Daten geladen sind, steigt die Gesamtleistung wieder und erreicht fast 60 Fps.

C:\Users\User\AppData\Roaming\.minecraft\bin\minecraft.jar\

Datei Bearbeiten Ansicht Favoriten Extras ?

Hinzufügen Entpacken Überprüfen Kopieren Verschieben Löschen Eigenschaften

C:\Users\User\AppData\Roaming\.minecraft\bin\minecraft.jar\

Name	Größe	Gepackte Größe	Geändert am	Erstellt am	Letzter Z
achievement	23 720	13 382			
armor	18 769	18 251			
art	80 612	80 528			
com	338 323	179 938			
environment	18 276	18 131			
font	988 285	927 742			
gui	149 532	137 489			
item	22 040	21 310			
lang	2 673 126	865 104			
misc	180 964	172 425			
mob	196 392	184 009			
net	57 060	31 272			
paulscode	184 170	85 547			
terrain	3 192	3 207			
title	336 658	324 649			
am.class	4 104	2 184	2013-01-14 19:37		
aro.class	2 271	1 304	2013-01-14 19:37		
asf.class	1 242	705	2013-01-14 19:37		
asy.class	168	144	2013-01-14 19:37		
asj.class	615	365	2013-01-14 19:37		
arv.class	1 299	723	2013-01-14 19:37		
asd.class	961	568	2013-01-14 19:37		
ase.class	442	318	2013-01-14 19:37		
ass.class	340	242	2013-01-14 19:37		
asx.class	2 538	1 411	2013-01-14 19:37		
asu.class	863	520	2013-01-14 19:37		

Sowohl Optifine als auch die Seus-Mod werden einfach in die Minecraft.jar kopiert und können ohne weitere Konfiguration nach dem nächsten Spielstart verwendet werden.



Die Seus-Mod fügt neben Licht-und-Schatten-Effekten noch eine realistische Wasserdarstellung ein. Hier können sich selbst aktuelle Spiele noch eine Scheibe abschneiden.

99,8 statt 56 Fps beim Lb Photo Realism mit Texturgröße 256 x 256.

OPTIK-TUNING MITTELS SHADER-MOD

Als Alternative zu Texture-Packs bietet sich die Optikverbesserung durch die „Sonic Ether's Unbelievable Shaders Mod", kurz Seus, an. Deren Modifikationen spendieren **Minecraft** eine aufwendige Berechnung von Licht und Schatten und lassen das Spiel dadurch wesentlich schicker aussehen. Allerdings ist für die Seus-Modifikationen potente Hardware nötig. Es lohnt sich zwar auch mit schwächeren Systemen, die Mod einmal auszuprobieren, dauerhafte Spielfreude wird aufgrund der vielen Ruckler allerdings nicht aufkommen. Zusätzlich zur eigentlichen Seus-Mod wird noch Optifine benötigt. Beide Modifikationen können einfach in die minecraft.jar-Datei kopiert werden, die allerdings vorher erst entpackt werden muss, beispielsweise mit 7Zip. Schon beim nächsten Start erstrahlt **Minecraft** dann in völlig neuer Optik.

SEUS-MOD: GRAFIKKARTE WIRD STARK GEFORDERT

Zusätzlich zum leistungsstarken Prozessor sollte für die Seus-Mod auch eine sehr flotte Grafikkarte in Ihrem PC stecken. Obwohl **Minecraft** ohne Mods selbst mit alten Karten problemlos läuft, ist für die Seus-Mod mindestens eine HD 7850 Pflicht (durchschnittlich 32,5 Fps/Min: 29,6 Fps). Selbst eine Radeon HD 7970 GHz-Edition erreicht gerade einmal 38,4 Fps (Min: 35,8 Fps). Ältere Karten wie beispielsweise eine HD 4870 oder eine GTX 260 sind deutlich überfordert. Grundsätzlich lässt sich hier aber festhalten, dass Nvidia-Grafikkarten deutlich besser laufen, das demonstriert das sehr gute Abschneiden der GTX 670 und der GTX 560 Ti.

Trotz der sichtbar schickeren und detaillierteren Optik spielt die Menge an Videospeicher hier keine Rolle. Wir testen eine HD 7850 mit einem beziehungsweise zwei Gigabyte VRAM und konnten keinen Leistungsunterschied feststellen. Bei den im Benchmark-Diagramm angegebenen Werten handelt es sich allerdings um ein Worst-Case-Szenario, das häufig beim Nachladen von Chunks auftritt. Befindet man sich dagegen immer in den gleichen bereits geladenen Gebieten, kann die Framerate im Schnitt durchaus noch um zehn Bilder pro Sekunde nach oben klettern. Leider wird aufgrund der Java-Programmierung die Hardware nicht richtig genutzt. Trotz der niedrigen Framerate liegt die Auslastung der Radeon HD 7970 GHz-Edition maximal bei 40 Prozent. ❑

FAZIT

Minecraft im Technik-Check

Mit entsprechenden Mods und der dazu passenden Hardware lässt sich **Minecraft** in ein optisches Highlight verwandeln, und das trotz simpler Klötzchengrafik. Verzichten Sie auf die hardwarefressende Optik der Seus-Mod, reichen schon wesentlich schwächere Komponenten aus. Ein flotter Prozessor mit mindestens zwei Kernen ist für **Minecraft** allerdings Pflicht.

Systemanforderungen: reicht das wirklich?

Von: Frank Stöwer

Damit Sie einschätzen können, wie gut ein Titel auf Ihrem PC läuft, geben die Hersteller die Systemanforderungen an. Die haben wir für Sie überprüft.

Im Gegensatz zu den Konsolenbesitzern müssen PC-Spieler vor dem Erwerb eines Titels zuerst schauen, ob die aktuelle Hardware ihres Rechners (CPU, Grafikkarte, Arbeitsspeicher) den Anforderungen des Spiels auch gewachsen ist. Eine erste Hilfe bieten hier die von den Herstellern oft schon vor der Veröffentlichung des Titels kommunizierten Systemanforderungen, die Sie unter anderem auch auf unserer Webseite (www.pcgames.de) finden. Des Weiteren ist es marktüblich, zumindest die minimalen und in der Regel auch die empfohlenen Systemanforderungen auf der Verpackung anzugeben. Boxed-Versionen sind nämlich trotz der stetig steigenden Popularität digitaler Vertriebskanäle zumindest in Deutschland noch sehr beliebt. Das belegt auch die Tatsache, dass alle zehn für unseren Systemanforderungs-Check herangezogenen Spiele noch als klassische Verpackungsversion zur Verfügung stehen.

Diejenigen, die den Online-Kauf bevorzugen und daher nicht auf die Herstellerinfos auf der Packung zurückgreifen können, finden auf den Online-Plattformen der Macher (Battle.net/Origin/Uplay/Steram) auf der Download-Seite des jeweiligen Spiels Infos zu den Hardware-Anforderungen. Doch wie umfangreich fallen die Herstellerangaben eigentlich aus und garantieren diese Empfehlungen auch wirklich ein ruckelfreies Spielvergnügen mit akzeptablen Framerates bei minimalen oder maximalen Details? Um das zu beantworten, unterziehen wir die Systemanforderungen von zehn aktuellen Spielen einer kritischen Überprüfung.

SYSTEMANFORDERUNGEN UNTER DER LUPE

Betrachtet man die in der Tabelle auf der nächsten Seite aufgeführten Mindestanforderungen und die für das Spielen mit hohen bis maximalen Details von den Entwicklern empfohlene Hardware, lassen sich zwei größere Gruppen ausmachen. Sehr ausführlich und somit hilfreich sind die Ausführungen bei **Battlefield 3**, **Diablo 3**, **Far Cry 3**, **Hitman: Absolution**, **Max Payne 3** und **WoW: Mists of Pandaria**. Hier machen die Hersteller genaue Angaben zu den Mindest- sowie zu den empfohlenen Anforderungen. Es werden eine bestimmte Speichermenge (2 GB/4 GB) sowie eine konkrete AMD-/Nvida-Grafikkarte genannt, die eine gute Fps-Leistung garantieren sollen. Etwas weniger genau geht es bei den Prozessorangaben zu. Hier wird meist ein Modell aus einer CPU-Reihe (C2D/C2Q, Pentium D, Core i5/i7, Athlon X2 oder Phenom II), teils nur ein CPU-Typ (Dualcore-, Quadcore-CPU) sowie die benötigte MHz-Leistung aufgeführt. **Far Cry 3**-Entwickler Ubisoft gibt sogar den C2D E6700 (minimal) und den Core i3 530 (empfohlen) als optimalen Prozessor für den Shooter an. Dafür wird es allerdings bei den Grafikkarten mit „mindestens HD 5000/GTX 400“ sehr ungenau.

Bei der zweiten Fraktion, vertreten durch **Anno 2070**, **Assassin's Creed 3**, **CoD: Black Ops 2** und **Skyrim**, werden als Mindestanforderungen genaue Angaben zu Prozessor, Grafikkarte und RAM gemacht; bei den empfohlenen Anforderungen gibt es dann allerdings entweder nichts (**CoD: Black Ops 2**), nur die Speichermenge (**Anno 2070**) oder wie im Fall von **Asssassin's Creed 3** zwar CPU-Beispiele, aber mit „DX10-Karte (SM 5.0 oder höher, 1.024 VRAM)“ nur eine sehr allgemeine Grafikkarten-Empfehlung zu lesen. Bei **TES 5: Skyrim** läuft die Sache genau andersherum. Während Infos zur Grafikkarte bei den Mindestanforderungen fehlen, werden für die maximale Detailstufe bestimmte Karten aufgeführt. Insgesamt kann man feststellen, dass die Herstellerangaben in den letzten Jahren kontinuierlich konkreter geworden sind und dass kaum noch Hardware empfohlen wird, die nur auf dem Papier existiert.

DIE MINDESTANFORDERUNG: KAUM EIN TITEL IST WIRKLICH FLÜSSIG SPIELBAR

Da die Mindestanforderungen bis auf wenige Ausnahmen sehr präzise ausfallen, konnten wir für jeden Spieletitel ein Testsystem aufsetzen, das weitestgehend mit der geforderten Hardware bestückt war. Beim Spielen mit der jeweiligen Testkonfiguration (siehe Tabelle PCG-Hardwarekonfiguration) stellten wir jedoch fest, dass lediglich **CoD: Black Ops 2**, **TES: Skyrim** und **WoW: Mists of Pandaria** mit minimalen, im Falle von **CoD: Black Ops 2** sogar mit mittleren Details absolut flüssig mit 59 Fps, 49 Fps

Lesen Sie weiter auf Seite 124



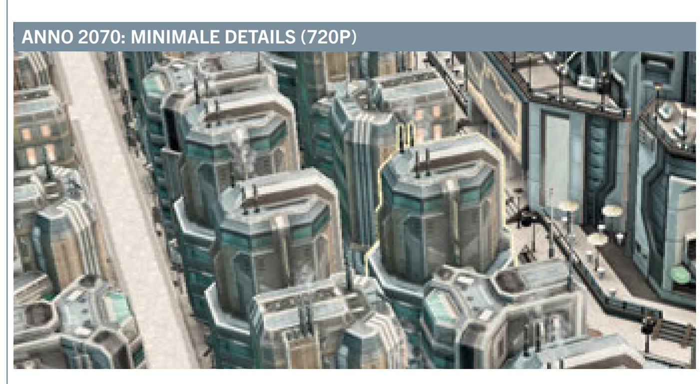
SYSTEMANFORDERUNGEN DER HERSTELLER UNTER DER BENCHMARK-LUPE

Titel	Mindestanforderungen (Hersteller)	PC-Games-konfiguration (Hardware)*	Fps-Leistung Minimale Details**	Empfohlene Anforderungen (Hersteller)	PC-Games-Konfiguration (Hardware)	Fps-Leistung mittlere bis hohe/ maximale Details****
Anno 2070	C2D mit 2 GHz oder Athlon 64 X2 mit 2 GHz; DX9-Karte (SM 3.0 o. höher, 512 MB VRAM), z. B. HD 2000/3000; Geforce 8/9/GTX 200; 2 GB RAM	Core 2 Duo E6400, Geforce 8800 GT, 2 GB RAM	**23,7 Fps** (16 Minimum-Fps)	Keine genaue Angabe bis auf 4 GB RAM	Phenom II X4 955, Radeon HD 6950, 4 GB RAM	**45,5 Fps** (32 Minimum-Fps)/ **27,5 Fps** (19 Minimum-Fps)
Assassin's Creed 3	2,6 GHz C2D E8200/2,6 GHz Athlon II X4 620; DX10-Karte (SM 4.0 o. höher, 512 MB VRAM), mindestens HD 4850/8800 GT; 2 GB RAM	Core 2 Duo E8200, Geforce 8800 GT, 2 GB RAM	**22,1 Fps** (18 Minimum-Fps)	2,66 GHz C2Q Q9400/3.00 GHz Phenom II X4 940; DX10 (SM 5.0 o. höher, 1.024 MB VRAM), keine Angabe;	Phenom II X4 945, Geforce GTX 570, 4 GB RAM	**38,5 Fps** (29 Minimum-Fps)/ **32,3 Fps** (26 Minimum-Fps) mit 4x MSAA + FXAA
Battlefield 3 (Multiplayer)	C2D mit 2,4 GHz oder Athlon X2 mit 2,7 GHz; DX10-(Nvidia)/DX10.1-Karte (AMD), 512 MB VRAM, mindestens 8800 GT/HD 3870; 2 GB RAM	Core 2 Duo E6600, Radeon HD 3870, 2 GB RAM	**18,3 Fps** (3 Minimum-Fps)	Quadcore-CPU; DX11-Karte (1.024 MB VRAM), mindestens GTX 560/HD 6950; 4 GB RAM	Core i5-3470, Radeon HD 6970, 4 GB RAM	**57,4 Fps** (49 Minimum-Fps), „Hoch" und FXAA/ **35,9 Fps** (30 Minimum-Fps), „Ultra" mit 4x MSAA
CoD: Black Ops 2	C2D E8200 mit 2,66 GHz oder Phenom X3 8750 mit 2,4 GHz; 8800GT 512 MB oder HD 3870 512 MB; 2/4 GB RAM (32-/64-Bit OS)	Core 2 Duo E8200, Radeon HD 3870, 4 GB RAM	**58,7 Fps** (41 Minimum-Fps) mit mittleren Details ***	Keine Angabe	Phenom II X4 955, Geforce GTX 460, 4 GB RAM	**69,3 Fps** (58 Minimum-Fps) mit hohen Details und FXAA/ **61,7 Fps** (51 Minimum-Fps) mit maximalen Details und 4x MSAA
Diablo 3	Pentium D 2,8 GHz oder Athlon 64 X2 4400+; mindestens 7800 GT/ Radeon X1950 Pro; 1,5 GB RAM	Athlon 64 X2 4400+, Geforce 7800 GT, 2 GB RAM	**34,5 Fps** (15 Minimum-Fps)	C2D mit 2,4 GHz oder Athlon 64 X2 5600+ mit 2,8 GHz; mindestens GTX 260/HD 4870; 2 GB RAM	C2D E6600, Radeon HD 4870, 4 GB RAM	**62,8 Fps** (51 Minimum-Fps)/ **43,7 Fps** (30 Minimum-Fps) mit FXAA
Far Cry 3	C2D E6700 @ 2,66 GHz oder Athlon 64 X2 6000+ @ 3.0 GHz; DX9-Karte (SM 3.0, 512 MB VRAM), mindestens HD 2900/Geforce 8800 GTX; keine Angabe	Core 2 Duo E6700, Geforce 8800 GTX, 4 GB RAM	**31,8 Fps** (28 Minimum-Fps)	Core i3 530 @ 2,9 GHz oder Phenom II @ 3,1 GHz; DX11-Karte (SM5, 1 GB VRAM) mindestens HD 5xxx/GTX 4xx; 8 GB RAM	Phenom II X4 955, Geforce GTX 460, 8 GB RAM	**38,5 Fps** (34 Minimum-Fps) mit DX11/ **28,2 Fps** (24 Minimum-Fps) mit DX11 und 4x MSAA
Hitman: Absolution	Native Dual-Core-CPU (AMD/Intel); DX10-Karte, mindestens 8600 GT (512 MB VRAM)/ AMD-Pedant mit 512 MB VRAM; 2 GB RAM	Core 2 Duo E6600, Geforce 9600 GT, 2 GB RAM	**33,1 Fps** (24 Minimum-Fps)	Core i7 oder Athlon II X4; DX11Karte, mindestens GTX 260/HD 5770; 4 GB RAM	Phenom II X4 955, Radeon HD 5770, 4 GB RAM	**54,3 Fps** (46 Minimum-Fps)/ **29,2 Fps** (24 Minimum-Fps) mit FXAA **20,3 Fps** (15 Minimum-Fps) mit 4x MSAA
Max Payne 3	Dualcore mit 2,4 GHz (Intel) oder 2,6 GHz (AMD); 8600 GT/HD 3400 (je 512 MB VRAM); 2 GB RAM	Core 2 Duo E6600, Geforce 9600 GT, 2 GB RAM	**28,5 Fps** (19 Minimum-Fps)	Core i7 (vier Kerne und 2,8 GHz) oder vergleichbarer AMD-Vierkerner; GTX 480/HD 5870; 4 GB RAM	Core i5-3470, Geforce GTX 480, 4 GB RAM	**64,0 Fps** (41 Minimum-Fps), „Hoch" mit FXAA/ **38,6 Fps** (29 Minimum-Fps) mit 4x MSAA
TES 5: Skyrim	Dual-Core-CPU mit 2,0 GHz; DX9-Karte mit 512 MB VRAM; 2 GB RAM	Core 2 Duo E6400, Geforce 7950 GT, 2 GB RAM	**48,6 Fps** (44 Min-Fps)/ **22,0 Fps** (20 Minimum Fps) mit mittleren Details ***	Quadcore-CPU; DX9-Karte (1.024 MB VRAM), mindestens GTX 260/HD 4890; 4 GB RAM	Phenom II X4 955, Radeon HD 4890, 4 GB RAM	**57,0 Fps** (53 Minimum-Fps), „Hoch" mit 4x MSAA **34,6 Fps** (29 Minimum-Fps), 4x MSAA und High Res Texture Pack
WoW: Mists of Pandaria	Pentium D oder Athlon 64 X2; GF 6800/Radeon X1600 Pro (je 256 MB VRAM); 2 GB RAM	Athlon 64 X2 3800+, Geforce 6800 GT, 2 GB RAM	**51,1 Fps** (43 Minimum-Fps)	Core 2 Duo mit 2,2 GHz oder Athlon X2 mit 2,6 GHz; mind. 8800 GT/HD 4830 (je 512 MB VRAM); 4 GB RAM	C2D E6600, Geforce 8800 GT, 4 GB RAM	**48,6 Fps** (44 Minimum-Fps)/ **21,0 Fps** (18 Minimum-Fps)

* Auswahl nach Verbreitung ** Auflösung 720p *** Settings bei guter Performance höher **** Aufl.1080p (4x MSAA falls möglich, sonst FXAA)

BILDVERGLEICH: DIE MINIMALE UND MAXIMALE OPTIK DER 10 TESTSPIELE

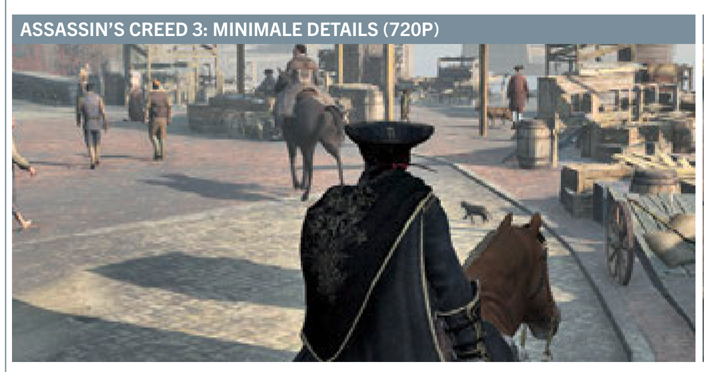
ANNO 2070: MINIMALE DETAILS (720P)



ANNO 2070: MAXIMALE DETAILS (1.080P)



ASSASSIN'S CREED 3: MINIMALE DETAILS (720P)



ASSASSIN'S CREED 3: MAXIMALE DETAILS (1.080P)



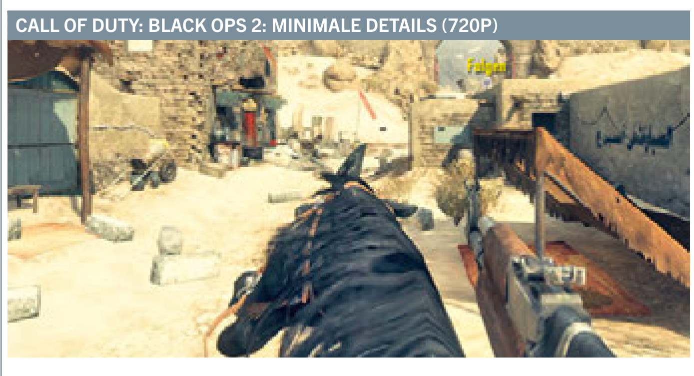
BATTLEFIELD 3: MINIMALE DETAILS (720P)



BATTLEFIELD 3: MAXIMALE DETAILS (1.080P)



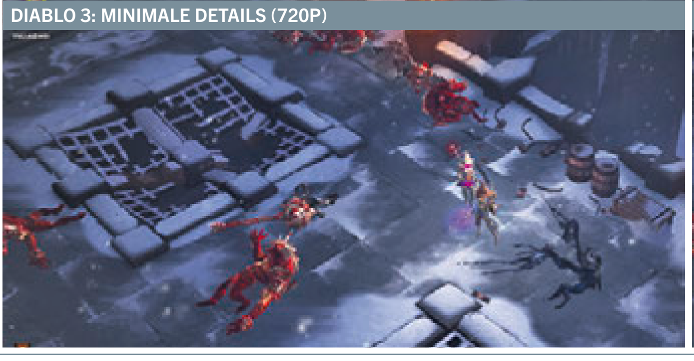
CALL OF DUTY: BLACK OPS 2: MINIMALE DETAILS (720P)



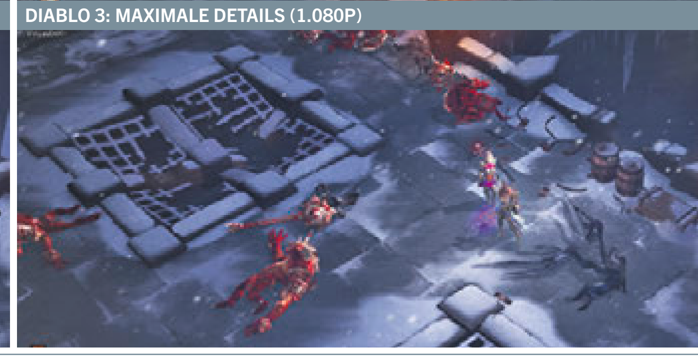
CALL OF DUTY: BLACK OPS 2: MAXIMALE DETAILS (1.080P)



DIABLO 3: MINIMALE DETAILS (720P)

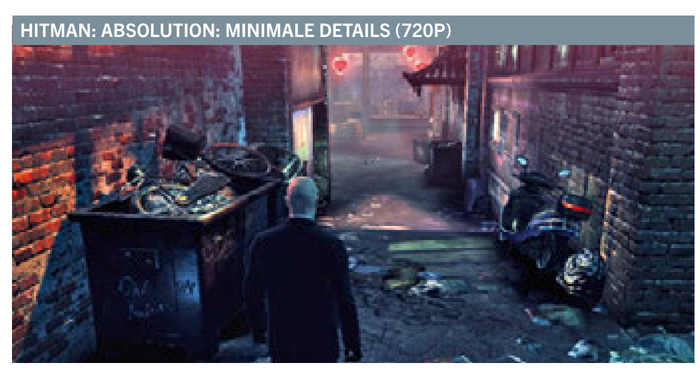


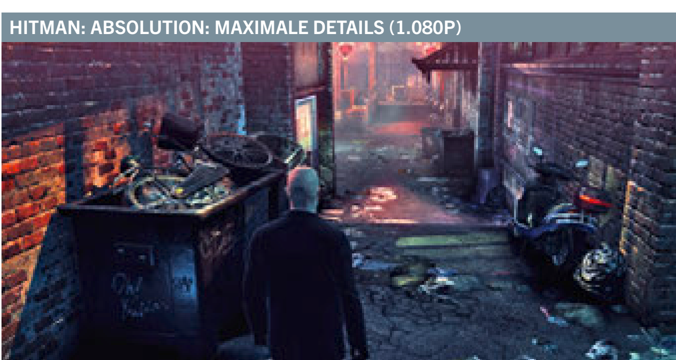
DIABLO 3: MAXIMALE DETAILS (1.080P)

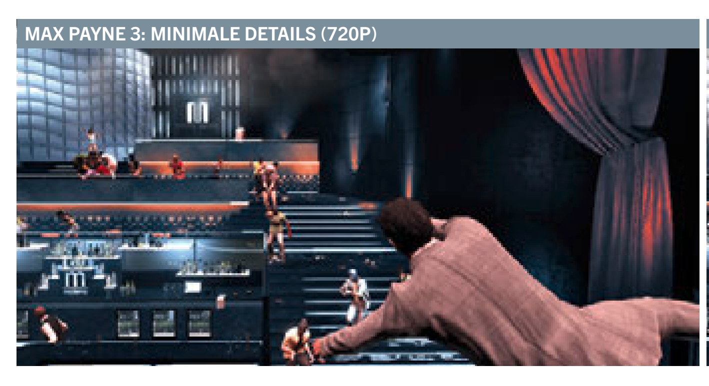


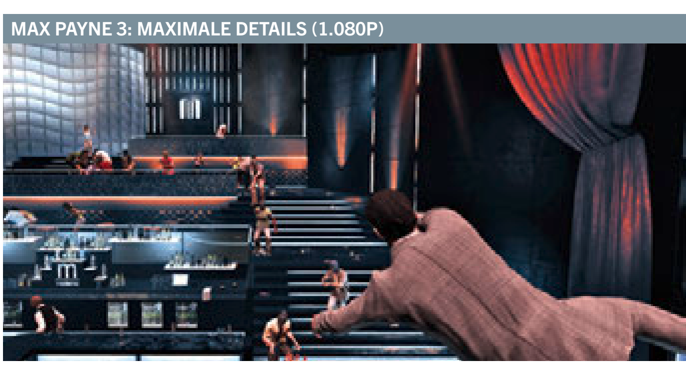

FAR CRY 3: MINIMALE DETAILS (720P)

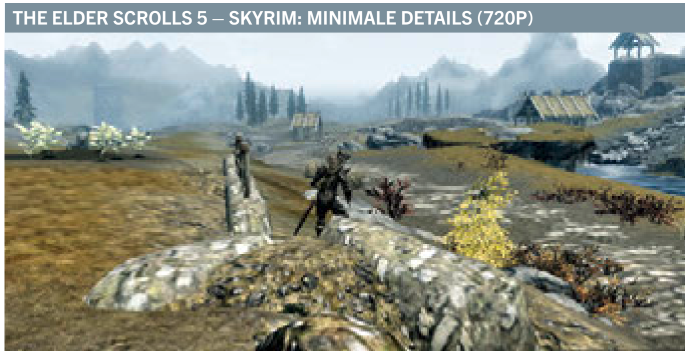

FAR CRY 3: MAXIMALE DETAILS (1.080P)

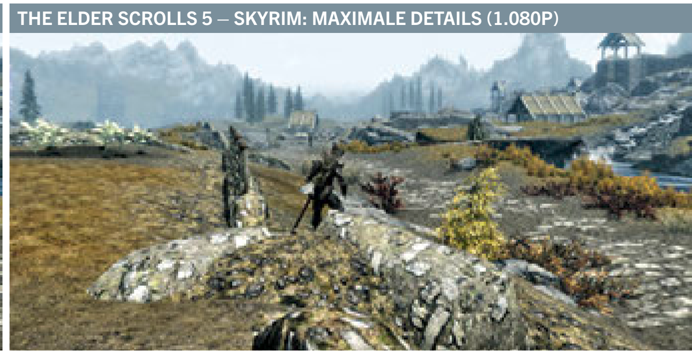

HITMAN: ABSOLUTION: MINIMALE DETAILS (720P)


HITMAN: ABSOLUTION: MAXIMALE DETAILS (1.080P)


MAX PAYNE 3: MINIMALE DETAILS (720P)


MAX PAYNE 3: MAXIMALE DETAILS (1.080P)


THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM: MINIMALE DETAILS (720P)


THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM: MAXIMALE DETAILS (1.080P)


WOW – MISTS OF PANDARIA: MINIMALE DETAILS (720P)


WOW – MISTS OF PANDARIA: MAXIMALE DETAILS (1.080P)

respektive 51 Fps spielbar sind. Wie unser Bildvergleich auf den letzten beiden Seiten zeigt, ist die Minimaloptik bei allen drei Titeln sehr detailarm, sodass hier wenig Freude aufkommt und Sie sich Gedanken darüber machen sollten, Ihr System aufzurüsten. Ebenfalls annähernd flüssig spielbar sind **Diablo 3**, **Far Cry 3**, **Hitman: Absolution** und **Max Payne 3**, denn hier liegt die Fps-Rate bei 34,5 Fps, 32 Fps, 33 Fps und 28,5 Fps. Zudem wirkt hier die Minimaloptik nicht ganz so detailarm. Bei **Anno 2070**, **Assassin's Creed 3** und dem Mehrspielermodus von **Battlefield 3** kommt dagegen selbst mit den vom Hersteller angegebenen Mindestanforderungen kein Spielspaß auf. Vor allem bei **Battlefield 3** ruckelt es unerträglich (3 Minimum-Fps), da die schwache Hardware auch noch sehr viele Lags produziert.



Bei Karten mit 64 Kombattanten fordert der Mehrspieler-Teil von **Battlefield 3** Ihre Hardware deutlich mehr. Hier kommt es mit den Mindestanforderungen zu sehr vielen Rucklern und störenden Lags.

EMPFOHLENE ANFORDERUNGEN: DETAILREDUKTION HILFT

Als wir die herstellerseitig kommunizierten empfohlenen Anforderungen mit unseren Komponenten nachstellten und unsere zehn Testtitel mit maximalen Details in einer Full-HD-Auflösung spielten, hatten wir eher den Eindruck, dass sich die Herstellerangaben nur für das Spielen mit einer mittleren bis hohen Detailstufe eignen. Mit Ausnahme von **CoD: Black Ops 2**, das selbst noch bei vierfach MSAA mit der vorgeschlagenen Hardware 62 Bilder pro Sekunde erzielte, war kein Titel mit maximalen Grafikdetails optimal spielbar – selbst dann nicht, als wir von 4x MSAA auf FXAA wechselten, das kaum Grafikleistung kostet. Mit je nach Titel variierenden mittleren bis hohen Details erzielten wir im Gegenzug, **Far Cry 3** ausgenommen, immerhin Frameraten von mindestens 45 Fps (**Anno 2070**) über 57 Fps bei **TES 5: Skyrim** bis höchstens 64 Fps (**Max Payne 3**).

Wie in der Tabelle ebenfalls zu sehen ist, kommt **Diablo 3** bei maximaler Detailpracht der Spielbarkeitsgrenze mit 44 Fps recht nah. 35 Fps bei **Skyrim** inklusive High-Res-Texturen und 4x MSAA, 39 Fps bei **Max Payne 3** (4x MSAA), 36 Fps in **Battlefield 3** (Multiplayer) sowie 32 Fps bei **Assassin's Creed 3** sind zwar auch noch passable Messwerte, für ein Spielerlebniss ohne Ruckeleinlagen reicht das allerdings nicht. Bei Frameraten unterhalb der 30-Fps-Grenze wie bei **Anno 2070** (27,5 Fps), **Far Cry 3** (28 Fps), **Hitman: Absolution** (29 Fps mit FXAA) und **WoW: Mists of Pandaria** (21 Fps) kommt noch weniger Vergnügen auf, weil hier die Min-Fps-Werte teils unter die 20-Fps-Marke rutschen. Zusammenfassend kann man also sagen, dass die von den Herstellern angegebenen empfohlenen Anforderungen für das Spielen mit einer opulenten Optik nicht reichen. Hier benötigen Sie für Titel wie **Battlefield 3** (Multiplayer), **Hitman: Absolution** oder **Far Cry 3** einfach einen High-End-PC. Können Sie allerdings auf ein paar Details verzichten, fahren Sie mit den Empfehlungen der Macher jedoch ganz gut.

PROGNOSEN FÜR KOMMENDE BLOCKBUSTER-TITEL

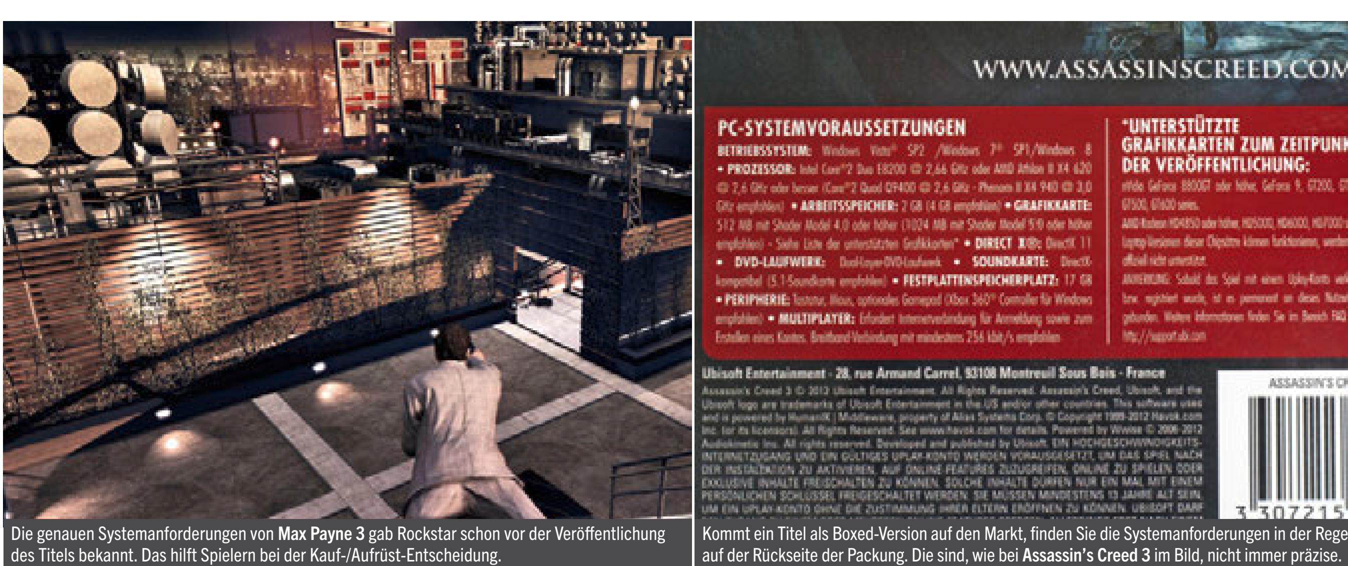
Im ersten Quartal 2013 erscheinen viele Titel, darunter hardwarefordernde Vertreter wie **Crysis 3**, **Company of Heroes 2**, **Metro Last Light** oder **Starcraft 2: Heart of the Swarm**. Da die Entwickler zum Teil schon erste Infos zu den Systemanforderungen herausgerückt haben, lässt sich schon jetzt gut einschätzen, welche Hardware für die Blockbuster in spe benötigt wird. Generell ist für die meisten Spiele ein Core 2 Duo oder ein Athlon 64 X2 Voraussetzung, ebenso wie zwei Gigabyte Arbeitsspeicher und eine Grafikkarte mit Shader-Modell 3, deren Leistung oberhalb der einer 8800 GT liegt. Einige Titel wie **Crysis 3**, dessen Systemanforderungen auf dem Papier gut abgestimmt sind, verlangen nach einem DX11-Beschleuniger, **Company of Heroes 2** möchte eine DX10-Grafikkarte.

Bei den empfohlenen Systemanforderungen ist ein Vierkerner wie der C2Q oder Phenom II X4 mit etwa 3 GHz samt 4 Gigabyte Arbeitsspeicher gefragt. Als Grafikkarte sollte es eine Radeon HD 6950 beziehungsweise eine HD 5870 oder Geforce GTX 560 Ti sein. Wer bevorzugt mit Kantenglättung in 1080p (1.920 x 1.080) spielt, benötigt dagegen Grafik-Hardware der Oberklasse, eine GTX 680 oder HD 7970 muss es allerdings nicht unbedingt sein. CPU-lastige Titel wie **Starcraft 2: Heart of the Swarm** laufen zwar auch mit dem von Blizzard empfohlenen Athlon 64 X2 5000+, in großen Schlachten ist eine solche CPU jedoch völlig überfordert. ❑

FAZIT

Systemanforderungen im Check

Die Herstellerangaben bei den Mindestanforderungen und empfohlenen Anforderungen fallen mittlerweile größtenteils sehr konkret aus. Sie sind auch eine gute Richtschnur, um die Leistung des eigenen PCs bei einem Spiel einschätzen zu können. Wie wir jedoch feststellten, garantieren sie in den meisten Fällen leider kein flüssiges Spielen mit hohen Frameraten.



Die genauen Systemanforderungen von **Max Payne 3** gab Rockstar schon vor der Veröffentlichung des Titels bekannt. Das hilft Spielern bei der Kauf-/Aufrüst-Entscheidung.

Kommt ein Titel als Boxed-Version auf den Markt, finden Sie die Systemanforderungen in der Regel auf der Rückseite der Packung. Die sind, wie bei **Assassin's Creed 3** im Bild, nicht immer präzise.

Leser für uns – Prämie für Sie!

Jetzt: Freund werben oder sich selbst werben lassen und eine tolle Prämie kassieren!



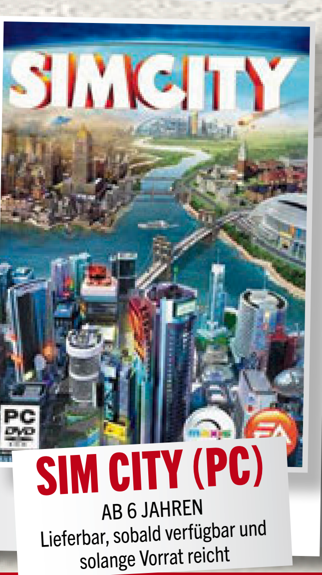
CRYSIS 3 (PC)
AB 18 JAHREN
Lieferbar solange Vorrat reicht

DEAD SPACE 3 (PC)
AB 18 JAHREN
Lieferbar solange Vorrat reicht



amazon.de
Geschenkgutschein
Betrag: € 30,-

30 EURO AMAZON.DE GUTSCHEIN



SIM CITY (PC)
AB 6 JAHREN
Lieferbar, sobald verfügbar und solange Vorrat reicht

BIOSHOCK (PC)
NOCH NICHT USK-GEPRÜFT
Lieferbar, sobald verfügbar und solange Vorrat reicht



IHRE ABO-VORTEILE:




- DICKE PRÄMIE
- PREISVORTEIL 4,5 %
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG BEQUEM PER POST
- PÜNKTLICH UND AKTUELL
- KEINE AUSGABE VERPASSEN

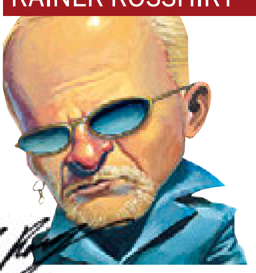
Diese und weitere tolle Angebote für PC Games finden Sie auf:

http://shop.pcgames.de/

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Haben Sie in letzter Zeit einmal aus dem Fenster gesehen? Ja, mir ist schon klar, dass dies für Computernerds eine eher ungewöhnliche Tätigkeit ist.

Wenn ja, dann ist Ihnen sicher aufgefallen, dass es unaufhaltsam und langsam, aber sicher Frühling wird. Zumindest nehme ich das an – ich schreibe diese Zeilen vier Wochen, bevor Sie sie zu lesen bekommen. Es handelt sich hierbei um einen Erfahrungswert, da es bisher immer um diese Zeit Frühling wurde und ich davon ausgehen kann, dass es … ach egal.

Der Frühling (auch Frühjahr oder Lenz) ist eine der vier Jahreszeiten. In den gemäßigten Zonen ist er die Zeit der erwachenden und sprießenden Natur. „Mit der steigenden Lichtintensität werden vermehrt Serotonin und Dopamin ausgeschüttet. Diese sorgen für ein allgemein besseres Befinden und bewirken eine leichte Euphorie. Auch der Wunsch nach einem Partner ist bei den meisten Menschen im Frühling stärker, verursacht unter anderem durch vermehrte Hormonausschüttung.“ Diese gewagte Aussage trifft Wikipedia und ich bin geneigt, mich dem anzuschließen. Eigentlich mag ich den Frühling ja. Die Tage werden länger, sonniger, wärmer und die Frauen kommen wieder aus ihren Verstecken. Darf ich das eigentlich noch schreiben? Oder trifft mich da schon die gleiche Welle, welche auch Herrn Brüderle ganz schön nass machte?

Wenn ich künftig im Straßencafé sitze, kann ich es, so kurz nach dem Brüderle-Vorfall, überhaupt noch wagen, meinen Blick schweifen zu lassen, oder sollte ich vorsichtshalber krampfhaft auf mein Handy starren, wie es viele, offenbar in vorauseilendem Gehorsam, ja eh schon machen? Ich bin jetzt nicht gerade als wilder Hengst verschrien. Ich pfeife Frauen eigentlich nie hinterher, und sollte sich das so anhören, bitte ich mein Alter und meinen unverzeihlichen Zigarettenkonsum zu beachten. Nicht ich pfeife, sondern meine Lunge! Und auch nicht hinterher, sondern auf dem letzten Loch. Mit Hormonausschüttungen hat das nichts zu tun – eher mit Sauerstoffmangel.

Aber reicht das schon, um nicht in die Sexismus-Falle zu tappen? Ich gebe zu, dass ich ein wenig verwirrt bin, was zwar irgendwie mein Normalzustand ist, aber durch die momentane Situation nicht gerade besser wird. Darf ich einer Frau noch Komplimente machen? Soll ich es vielleicht sogar? Oder ist es besser, davon abzusehen? Komplimente nur in Gegenwart von einem männlichen und einem weiblichen Zeugen zusätzlich abgesichert durch ein ärztliches Attest, welches mir einen eher unterdurchschnittlichen Hormonspiegel bescheinigt? Liebe Leserin, glauben Sie mir – es war noch nie so schwer, ein Mann zu sein, falls man das heute überhaupt noch darf. Zum einen gibt es gerade im Frühling für uns Männer viel zu sehen, zum anderen sollten wir das, was wir zu sehen bekommen, tunlichst nicht bemerken. Bemerkt Mann das aber bei der eigenen Frau auch nicht, gibt es wieder Ärger. So oder so, wir sind in der traurigen Lage, es eigentlich nur falsch machen zu können.

Da mir keine Lösung für dieses Dilemma einfallen mag, hab ich für mich persönlich beschlossen, das Problem nicht ernst zu nehmen und eventuell sollte man sich sogar darüber lustig machen. Vielleicht werde ich an einem sonnigen, lauen Frühlingstag mir links vom Nabel, am Hosenbund ein gülden Kettlein befestigen, woran ich einen Pump von Prada hänge. Auf die gleiche Weise verfahre ich dann auf der anderen Seite, nur dass dort ein Damengeldbeutel von Vuitton baumelt. Okay – das ist unpraktisch und sieht bestimmt ausgesprochen dämlich aus – aber ich wette, dass JEDE Frau hingucken wird. Das wäre dann genau der Moment, in dem ich (bildlich gesprochen) aus der Wäsche fahre, laut „Sexismus“ schreie, weil mir die Gute eben voll auf den äh… auf das, was der Mann im Normalfall vor dem Skrotum trägt … geguckt hat. Und wehe, ich werde nicht ernst genommen!

Meisterwerke

„Ich war sofort Feuer und Flamme“

Sehr geehrte Damen und Herren,

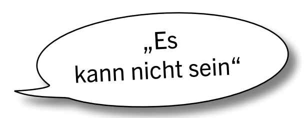
vor gut einer Woche fand ich Ihr Heft „50 Jahre Meisterwerke“. Ich war sofort Feuer und Flamme für dieses Heft. Ich dachte mir, dass ich so viele gute Spiele einfach haben müsse, als ich dann noch den Preis sah, war mir klar, dass dieses Angebot einfach unschlagbar ist. Leider musste ich feststellen, dass keine Spiele drauf waren, sondern nur Videos.

Ich finde es sehr ärgerlich, da man nicht sehen kann, dass die Spiele nicht mit auf der DVD sind!

Mit Grüßen: C.P.

So ungern wie ich einen Leser unglücklich zurücklasse, hier hätte ein Blick auf das Cover eigentlich genügen sollen. Wörtlich steht dort: „Auf DVD 3 Stunden Meisterwerke-Videos“. Von Spielen ist weder auf dem Cover, in der Werbung oder sonstwo die Rede. Mit etwas Nachdenken hätte man vielleicht auch mutmaßen können, dass 50 Spiele vom Format eines **Command & Conquer**, **Tomb Raider**, **Diablo**, **The Elder Scrolls** etc. kaum auf einer einzigen DVD unterzubringen wären, vom finanziellen Aspekt wollen wir bei einem Verkaufspreis von 5,99 € lieber erst gar nicht reden.

Zusteller

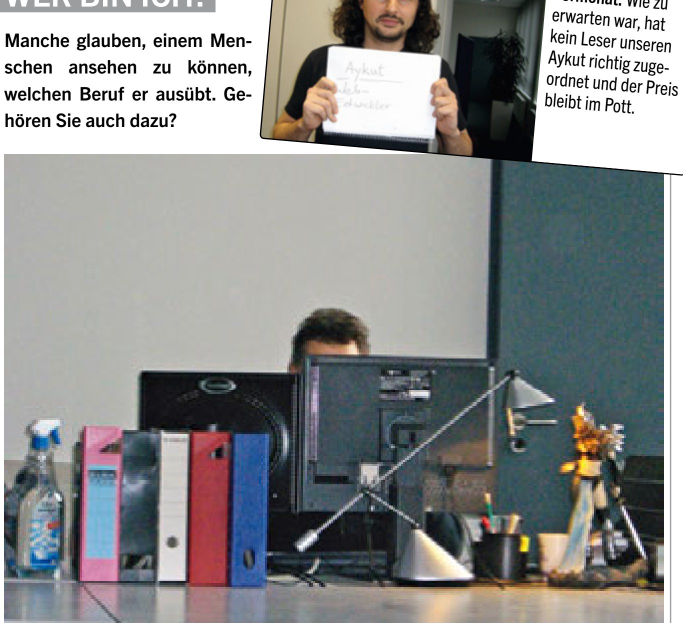


Sehr geehrte Damen und Herren,

zunächst vielen Dank für die

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

prompte Lieferung der PC Games. Leider wurde das Heft (wie fast immer) zerstört: Der Heftrücken ist mehrfach gebrochen und die Schutzhülle wurde aufgerissen, sodass Wasser/Schnee eindringen konnte. Bitte klären Sie grundsätzlich und final das Problem mit Ihrem Zusteller. Es kann nicht sein, dass der Zustellvermerk „auf die Treppe legen“ notorisch ignoriert wird!

Mit freundlichen Grüßen: Thomas

Ein Problem haben wir mit „unserem Zusteller“ eigentlich nicht. Im Normalfall kommen unsere Hefte heil und unbeschadet an, von seltenen Ausnahmen abgesehen. Wenn, laut Ihrer Aussage, das Heft beim Zustellen zerstört wird, dürfte es sich leider eher um ein grundsätzliches und auch persönliches Problem mit Ihrem zuständigen Postboten handeln. Dass er lesen kann, hat er ja bewiesen, da er unser Magazin richtig bei Ihnen anliefert. Warum er den Vermerk „auf die Treppe legen“ ignoriert, kann ich leider auch nicht beantworten. Die Größe des Aufdrucks zu maximieren dürfte keinen Erfolg bringen, da auch größere Buchstaben ignoriert werden können. Blinkende Leuchtschrift wäre schlicht zu teuer und könnte Ihren Postboten unter Umständen sogar noch zusätzlich reizen. Stabilere Umverpackung (Stahlblech) stärkt höchstens noch die Muskeln des Briefträgers. Im Normalfall arbeiten die Herren und Damen von der Post jedoch sehr zuverlässig und beweisen bei der überwiegenden Mehrheit unserer Kunden auch großes Geschick und Fingerfertigkeit, wenn es darum geht, das unhandliche Heft in Briefkästen zu bugsieren, deren Einfüllöffnung oft nur knapp das Minimalmaß haben. Wenn Ihr zustellender Grobmotoriker hier eine gewisse Lustlosigkeit an den Tag legt, hilft oft ein klärendes (freundliches!) Gespräch, wofür sich zum Beispiel ein Urlaubstag oder Samstag anbieten würde. Ich persönlich bedanke mich stets bei meinem Zusteller (wenn ich ihn denn mal treffe) und kurz vor Weihnachten klebe ich auch ein kleines Geschenk für ihn vor meinen Briefkasten. Die von Ihnen geschilderte Problematik ist mir vollständig fremd. Wenn Sie kein kommunikativer Mensch sind (oder Ihr Briefträger Sie hasst), kann ich Ihnen leider nur raten, sich bei der zuständigen Poststelle zu beschweren.

Droggelbecher



*Droggelbecher droggelbecher droggelbecher. Droggelbecher, droggelbecher droggelbecher, droggelbecher droggelbecher droggelbecher. Droggelbecher droggelbecher? Droggelbecher *E-Mail von RR gekürzt**

Droggelbecher: Jan

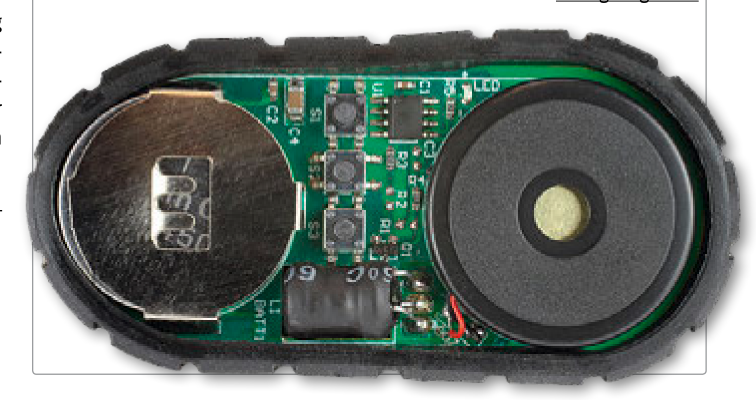
Irgendwie scheinst du den Sinn einer E-Mail nicht so ganz verstanden zu haben. Ich bin mir zwar relativ sicher, dass du mir etwas mitteilen wolltest, komme aber trotz Wohlwollen nicht darauf, was es sein könnte. Diese Art der Kommunikation dient dem Austausch von Informationen. Informationen sollten jedoch nur in Ausnahmefällen oder in Form von Warnrufen aus nur einem Wort bestehen. Zum Beispiel „Feuer!“ – da weiß eigentlich jeder spontan, was gemeint ist, vor allem wenn das Wort schrill und laut deklamiert wird. Egal wie du „Droggelbecher“ in die Menge schreist – du wirst im Normalfall nur ratlose Blicke ernten, oder, wenn es wie in diesem Ausmaß geschieht, dich mit den Nebenwirkungen von Ritalin auseinandersetzen müssen.
Aber immerhin erinnerst du mich irgendwie an eine sehr bekannte (berühmte!) Figur aus einer amerikanischen TV-Serie. „Timmääääähhh“!

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Micro Sonic Grenade

Haben Sie zu viele Freunde? Nerven Sie Kollegen, die sich gern in Ihrer Nähe aufhalten? Sind Sie ein gern gesehener Gast auf Partys? Das muss nicht sein! Abhilfe schafft hier die „Micro Sonic Grenade“. Mittels Timer können 5, 30 oder 60 Sekunden eingestellt werden, bis sie „detoniert“. Wobei sie natürlich nicht wirklich explodiert, sondern einen angeblich 115 DB lauten Ton abgibt, der so grell ist, dass er bei Normalsterblichen schon nach kurzer Zeit zu Ohrenbluten führen kann und einen durchschnittlichen Bären aus dem Winterschlaf reißt. Vermeiden kann man das schrille Geräusch nur, wenn man die richtige Tastenkombination kennt, oder durch schiere Gewalteinwirkung. Eigene Testreihen ergaben, dass die „MSG“ einen kräftigen Tritt mit dem Absatz (Teppichboden) durchaus wegsteckt, einen Schlag mit dem Boden einer handelsüblichen Tasse jedoch nicht überlebt. Die Tasse übrigens auch nicht, aber das ist eine andere Geschichte.
www.getdigital.de



Eat and read

Heute: Ruck-Zuck-Nudeln

Wir brauchen:

- Halbe Packung Spaghetti
- Etwas Butter
- Eine Handvoll Semmelbrösel
- Geriebenen Käse

Kann man schneller ein Essen kochen, als zur Imbissbude zu fahren und die Mahlzeit abzuholen? Kein Problem mit Ruck-Zuck-Nudeln.
Die klassische Variante: Wir kochen die Nudeln al dente und geben sie zusammen mit etwas Butter in eine Pfanne. Eine Handvoll Semmelbrösel unterrühren und alles goldbraun anbraten. Je nach Geschmack mit Salz und Pfeffer würzen. Ich persönlich gebe noch etwas Chilipulver dazu. Dann auf dem Teller anrichten und mit geriebenen Käse bestreuen. Emmentaler oder italienischer Hartkäse wie Parmesan oder Pecorino schmecken prima dazu.
Die abgefahrene Variante: Die gekochten Nudeln mit etwas Butter goldgelb anbraten. Währenddessen nehmen wir eine Tüte Kartoffelchips (die mit Paprika) und setzen uns darauf. Kurz bevor die Nudeln fertig sind, eine Handvoll der zerbröselten Chips unterrühren und auch kurz mit braten. Würzen und mit Käse bestreuen wie bei der klassische Variante.
Die süße Variante: Die gekochten Nudeln mit etwas Butter goldgelb anbraten. Auf einen Teller geben und mit Zimt und Zucker würzen. Wer mag, ersetzt den Zimt durch Vanillezucker oder etwas Schokoladensauce.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Kostenlos



Hallo erst mal habe mal eine Frage mit welchem Programm macht ihr immer eure schönen CD Menüs ist das Programm kostenloas oder wie?

Tom Fiebig

Und wieder ein Leser, dem Satzzeichen in einer E-Mail offenbar gesondert berechnet werden. Schrecklich, so etwas mit ansehen zu müssen.

Ich will versuchen, dir so sachlich wie möglich zu antworten, auch wenn es etwas wehtut (mir – nicht dir, fürchte ich). Zunächst einmal möchte ich betonen, dass wir schon seit Langem keine CD-Menüs mehr machen. Die sind seit der Einführung unserer DVD quasi obsolet. Ich kann dir auch gerne verraten, womit wir diese Menüs machen. Man nennt es Programmierer. Allerdings ist der nicht kostenlos zu haben!

Zunahme

„Wir haben meine Frau nachgemessen“

Guten Morgen Rainer,

am vergangenen Sonntag haben wir dein leckeres „Buntes Hackfleisch“ zusammen mit unseren beiden Freunden gekocht und natürlich – meine Frau nachgemessen. Wir konnten absolut keine Gewichtszunahme bei meiner Frau wegen deiner Gerichte feststellen! Ganz im Gegenteil: Ich finde sie so, wie sie ist, absolut perfekt, eine absolute Traumfrau, bei der nicht nur jedes Gramm perfekt sitzt, sondern sie auch die liebevollste Ehefrau und Mutter ist, die ich mir vorstellen kann! Wir können also allen Lesern-/Innen der PC Games nur raten, weiterhin nach deinen ausgefallenen Rezepten zu kochen und Spaß zu haben. Etwaige Gewichtszunahmen liegen aus unserer Sicht sicherlich nicht daran.

Herzhafte Grüße, Thomas D.

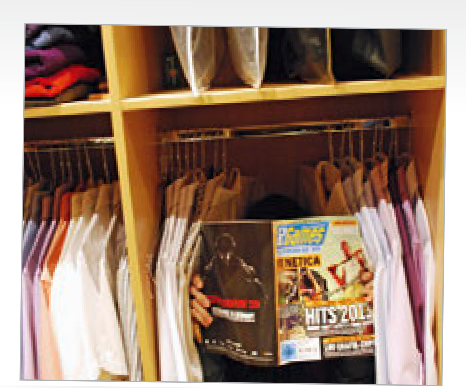
P.S.: Die Bilder dürfen natürlich gerne abgedruckt werden.

Die Unterstellung des Lesers aus der letzten Ausgabe entbehrte jeglicher Grundlage und müsste auch nicht weiter erör-



LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Keine Angst, wenn Sie nachts ein Geräusch aus dem Kleiderschrank hören. Das ist nur Jonathan, der sich auch den Sonderpreis (siehe letzte Ausgabe) verdient hat.



Jan kann zwar wunderbar flüssig lesen, hat aber mit dem Schreiben das eine oder andere kleine Problem (siehe Leserbrief „Droggelbecher“).



Nicht einmal die Gerichte nach meinen Kochrezepten können die Harmonie von Familie D. stören.

tert werden. Dass deine Frau nicht zugenommen hat, ist aber leider kein Verdienst, mit dem ich mich brüsten könnte. Ich esse selbst gerne das Zeugs, das ich hier veröffentliche, und kann von figurschonender Wirkung leider nicht berichten. Obwohl ich stets Schwarz trage, was ja bekanntlich schlank macht, kann man unter Umständen und bei böswilliger Betrachtung erahnen, dass ich vielleicht unter Umständen möglicherweise eventuell zu einem winzigen Bauchansatz tendieren könnte. Ich vermute daher, dass deine Frau in dieser Beziehung selbstregulierend ist. Gratuliere!
Offensichtlich scheinst du beim Messen deiner Frau etwas verwirrt gewesen zu sein, denn wie jeder erkennen kann, misst du schlichtweg nur Luft. Kein Wunder – das ist ja ein Mörder-Schuhwerk, das deine Gemahlin hier trägt!
Vielen Dank übrigens für das Chili-Care-Paket, welches mich passenderweise einen Tag vor meinem Geburtstag erreichte.

Quiz



Hallo Rainer!

Ich bin stark der Meinung das der langhaarige Herr auf dem Bild euer Umfragenersteller ist. Nachdem mir das eine was auf seinem Bildschirm zu erkennen ist sehr nach einer Umfrage aussieht bin ich zu dem Entschluss gekommen. Mal sehen ob es richtig ist.

Grüße, Dominik

Es ist nun nicht so, dass wir keinen Wert auf die Meinung unserer Leser legen – im Gegenteil. Dennoch benutzen wir selten Umfragen. Dafür einen „Umfragenersteller“ einzustellen, wäre übertrieben. Aber da Kollege Aykut, einer unserer Web-Entwickler, auch schon die eine oder andere Umfrage erstellt hat, ist deine Antwort zumindest am wenigsten falsch und deutet grob in die richtige Richtung. Dich als Gewinner zu bezeichnen fände ich zwar unfair, aber einen Trostpreis hast du dir verdient.

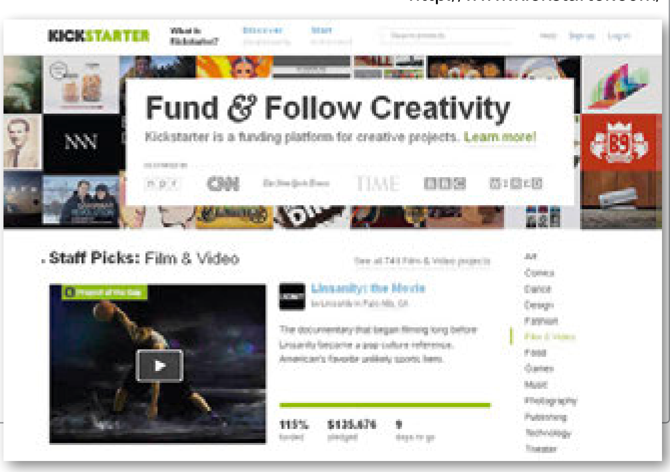
ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

Kickstarter

Kickstarter ist eine Internetplattform zur Projektfinanzierung über Crowdfunding. Inzwischen werden hier richtig große Summen verteilt. Die Entwicklung des Computerspiels **Double Fine Adventure** zum Beispiel hat die Grenze von einer Million US-Dollar um ein Vielfaches überschritten. Sogar um den Fortbestand der Menschheit wird sich bei Kickstarter gekümmert. **Star Wars**-Fans hatten in einer Petition den Bau eines Todessterns gefordert, um damit die Erde vor Gefahren aus dem Weltraum schützen zu können, was von der Regierung abgelehnt wurde. Über Crowdfunding sollen 30 Millionen Dollar für erste Pläne gesammelt werden. Bis Dezember 2015 müssen dann 850.000.000.000.000.000 US-Dollar zusammenkommen, um den Todesplaneten bauen zu können.

http://www.kickstarter.com/



Im nächsten Heft*

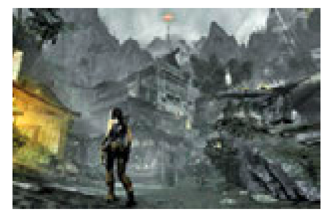
Test



Das wird knapp: Das Zerg-Kapitel des Strategiehammers erscheint kurz vor unserem Redaktionsschluss. Aber keine Angst: In der nächsten Ausgabe finden Sie dennoch alles, was Sie darüber wissen müssen!

Test

Tomb Raider | Die Wiedergeburt einer Action-Heldin zum Nachspielen – intensiv und mitreißend!



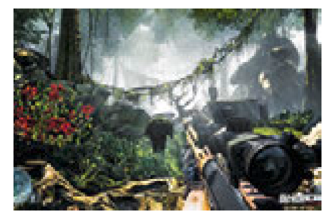
Test

Sim City | Nie mehr allein: Die komplexe und motivierende Stadtbau-Sim geht online!



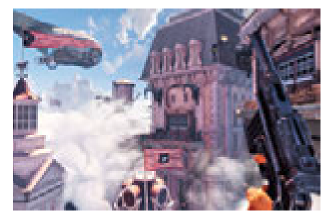
Test

Sniper: Ghost Warrior 2 | Der komplett überarbeitete Nachfolger zur Scharfschützen-Ballerei.



Test

Bioshock Infinite | Unter Wasser war gestern: Wir erkunden die fliegende Stadt Columbia.



PC Games 04/13 erscheint am 27. März!

Vorab-Infos ab 23. März auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

RUSE



Tarnen und täuschen: Im Strategietitel von Ubisoft befehligen Sie riesige Armeen und wenden mächtige Kriegstaktiken an.

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Marc Brehme, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits, Oliver Haake, Sascha Lohmüller, Jan Reichelt, Julian Reimert, Rainer Rosshirt, Sebastian Stange
Trainees Nils Birkenstock, Frank Engelhardt, Niclas Hermes, Tom Oertel, Andreas Schultz
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Ina Hulm, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Silke Laurig, Jasmin Sen
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Thorsten Küchler, Jürgen Melzer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Nicolas Mendrek, Stefanie Schetter, Michael Schraut, Mháire Stritter, Alexander Wadenstorfer

COO Hans Ippisch
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM



Willkommen in
der Manege des
Wahnsinns.
JOKO & KLAAS
SUPER HEROES
CIRCUS HALLIGALLI
MONTAGS // 22:15
WE LOVE TO ENTERTAIN YOU.